

وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ [الانفال 60]

اور اہل کے مقابلہ کے لئے تیار رہو کرو، جو کچھ تم سے ہو سکے تو کیے۔

S.V.D

قناص

قناص (نشانہ باز) سے متعلق مفید کتاب

جاری کردہ: جامعہ ختمہ اردو فورم



مقدمہ

اللہ رب العزت نے مسلمانوں کو جہاد کے لئے اس قدر قوت جمع کرنے کا حکم دیا ہے جس سے دشمنوں پر مسلمانوں کا رعب اور دہشت طاری ہو جائے اور وہ مسلمانوں کے خلاف کسی قسم کے اقدام کا نہ سوچیں۔

اللہ رب العزت کا ارشاد مبارک ہے:

{ وَأَعِدُّوا لَهُمْ مَا اسْتَطَعْتُمْ مِنْ قُوَّةٍ }

ترجمہ: اور تیاری کرو ان سے مقابلے کے لئے جو کچھ تم سے ہو سکے قوت سے۔

اعدوا: امر کا صیغہ ہے اور اس میں تیاری کا حکم دیا گیا ہے اور یہ حکم وجوبی ہے اور اللہ تعالیٰ کا ہر حکم مسلمانوں کی زندگی کا ضامن ہے اور اس حکم سے روگردانی امت کی اجتماعی موت ثابت ہوتی ہے۔

ما استطعتم: بہت عام ہے ہر زمانہ کی ضرورت کے مطابق تیاری کرنے کو شامل ہے۔

قوة: ہر قسم کی قوت جمع کرنے کا حکم دیا گیا ہے، جس طرح کے ہتھیاروں کی جس زمانہ میں ضرورت ہو ان کا بنانا اور جاننا یہ لفظ قوت میں شامل ہے۔

اس آیت مبارکہ کی تشریح کرتے ہوئے بنی الملاحم، امام المجاہدین نبی کریم ﷺ نے فرمایا:

{ أَلَا إِنَّ الْقُوَّةَ الرَّسْمِيَّةَ أَلَا إِنَّ الْقُوَّةَ الرَّسْمِيَّةَ }

ترجمہ: قوت تیر پھینکنے میں ہے، قوت تیر پھینکنے میں ہے، قوت تیر پھینکنے میں ہے۔ (مسلم ص-۴۲۲ ج-۱)

اور تیر پھینکنے کو قوت اس لئے فرمایا کہ اس میں دُور سے دشمن پر حملہ کیا جاسکتا ہے، دُور سے مقابلہ ہو تو دُور سے ہی تیر اندازی کر کے دشمن کو پسپا کیا جاسکتا ہے۔

جنگوں میں تیر اندازی کو خصوصی اہمیت حاصل رہی ہے۔ تیر اندازی کے باعث دشمن ہر وقت ایک ان دیکھے خوف میں مبتلا رہتا ہے اور موت اُسے وہاں سے آن لتی ہے جہاں سے وہ سوچ بھی نہیں سکتا ہے اور قناص (تیر انداز) ایک ان دیکھی موت موت کا پیامبر بن جاتا ہے اور انتہائی ہوشیاری اور رازداری کے ساتھ دشمن کا سر کچل ڈالتا ہے۔

تو میں اپنے نشانہ بازوں پر فخر کیا کرتی تھیں، خود رسول اکرم ﷺ نے ارشاد فرمایا:

{ اَرْمُوا بَنِي إِسْمَاعِيلَ فَإِنَّ آبَاكُمْ كُلَّكُمْ لَرَامِيَا }

ترجمہ: تیر اندازی کرو اے بنی اسماعیل! بے شک تمہارے اباؤ و اجداد تیر انداز تھے۔

(بخاری، حدیث ۳۱۴۵)

قناص (نشانہ باز) کی اہمیت:

قناص کی اہمیت کا اندازہ اس بات سے لگایا جاسکتا ہے کہ آپ ﷺ نشانہ بازوں پر خاص توجہ فرماتے تھے جیسا کہ غزوہ احد میں آپ ﷺ نے نشانہ بازوں کو خاص مقامات پر تعینات فرمایا اور ان کو خاص احکامات دئے۔ اسی طرح حضرت سعد بن ابی وقاصؓ صحابہ کرامؓ میں مشہور تیر انداز تھے اور آپ وہ خوش قسمت صحابی ہیں جنہیں نبی کریم ﷺ اس عظیم دعاء سے نوازا:

اے سعد! تیر چلاتے جاؤ میرے ماں باپ تم پر فداء ہوں۔
اللہ اکبر اللہ کے نبی ﷺ تیر اندازی پر یہ مبارک دعاء دے رہے ہیں۔

قناص (نشانہ باز) کی چند خصوصیات یہ ہیں

“نشانہ بازوں کا ایک چھوٹا سا مجموعہ بھی پورے شہر کی حفاظت اور اس کا محاصرہ کرنے کی بھرپور صلاحیت رکھتا ہے، داخلی اور خارجی راستوں کو مکمل سیل کر دیا جاتا ہے اور شہر کے اہم مقامات کی حفاظت کو یقینی بنایا جاتا ہے۔”
“اسی طرح اکیلا قناص (نشانہ باز) پورے قافلے کی پیش قدمی اور اس کا راستہ روک سکتا ہے خاص طور پر اگر قناص (نشانہ باز) کسی مضبوط آڑ میں ہو کیوں کہ وہ پورے قافلے کو اطمینان سے نشانہ بنا سکتا ہے۔”
“اسی طرح قناص (نشانہ باز) اپنے ساتھیوں کی کمر مضبوط بنانے کا سہارا بن جاتا ہے اور ان کے انخلاء کو آسان بنانے کا ذریعہ بنتا ہے۔”

قناص (نشانہ باز) کی انہی اہمیتوں کو مد نظر رکھتے ہوئے اردو زبان میں یہ کتاب بنام {S-V-D قناص} لکھی گئی ہے جس میں مشہور زمانہ اسنائپر گن S-V-D سے متعلق معلومات دی گئی ہیں اور قناص (نشانہ باز)

کے حوالے سے وہ ہدایات ذکر کی گئی ہیں جن پر عمل کر کے ہر مجاہدان شاء اللہ ایک ماہر نشانہ باز بن سکتا ہے۔
اللہ رب العزت سے دعاء ہے کہ وہ اس کتاب کے لکھنے والے مجاہد بھائی کی اس کوشش کو اپنی بارگاہ میں شرف قبولیت
سے نوازے اور اس کتاب سے تمام امت مسلمہ کو نفع عظیم پہنچائے۔
آمین یا رب الشہداء والمجاہدین

قصاص یعنی نشا پچی بنانے کے لیے افراد کا انتخاب

(1) سنا پیر بننے میں دلچسپی لینے والا ہوگا (2) صبر کرنے والا ہوگا (3) تنہائی پسند ہوگا (4) بھوک پیاس برداشت کرنے والا ہوگا (5) ذہنی اور جسمانی طور پر تندرست ہوگا (6) عسکری تجربے والا ہوگا (7) خوف کی حالت میں گھبرائے گا نہیں۔۔ بلکہ۔۔ لڑنے والا ہوگا (8) ہوشیار ہوگا (9) نظر میں عقاب کی طرح تیز ہوگا (10) علاقہ اور نقشے سے واقف ہوگا (11) سگریٹ وغیرہ۔۔ نشہ آور اشیاء کا استعمال نہیں کریگا۔

سنا پیر پانچ چیزوں پر مشتمل ہے !

(1) عددی معلومات۔ (2) نشانہ بازی کے اصول (اصول تنشین)

(3) ریکولاج (4) فیلڈ کرافٹ یعنی (فاصلہ معلوم کرنا) (5) تکنیک یعنی چالیں

(1) عددی معلومات

سنا پیر کے مختلف نام

(1) سنا پیر (2) سٹاپر (3) ڈریگانوف (4) قاص (5) کوشک (6) دور بین دار (7) ایس وی ڈی سنا پیر (8) وی ونٹونہ (9)

ڈریگانوف (10) افغانی مجاہدین کے ہاں سنا پیر کو عمومی طور پر (خرنامہ) کہا جاتا ہے۔

روس، چین، امریکا، جرمن، بلغاریہ، ایران، عراق، سنا پیر بنانے والے ممالک ہیں۔

سنا پیر کی ایجاد اور معلومات

سنا پیر سب سے پہلے روس میں 1965 میں (ڈریگانوف) نامی شخص نے پانی کے اوپر پھرنے اور مچھلی کا شکار کرنے والی

کوشک نامی چڑیا کو دیکھ کر ایجاد کیا۔ سنا پیر کی ترتیب کلاشنکوف سے لی گئی ہے۔ یہ ہاف آٹومیٹک اسلحہ ہے۔

سنا پیر میں عام طور پر دو قسم کے دور بین ہوتے ہیں

(1) پی ایس او۔۔۔۔۔ دن والا دور بین PSO...

(2) این ایس پی۔۔۔۔۔ رات والا دور بین NSP...

دور بین کے ذریعے ہم ساکن اور متحرک ہدف کو مار سکتے ہیں۔

دور اور نزدیک اہداف کو مار سکتے ہیں۔

فاصلہ معلوم کرنے کا ذریعہ بھی ہے۔

ٹیکنکل خصوصیات:- (Technical Specification)

- (1) سناپر گن کی رینج (3800m) میٹر سے لے کر (4000m) میٹر تک ہے۔
اور دور بین میں آخری رینج (1300m) میٹر تک ہے۔
- (2) رینج پلیٹ کے ذریعے آخری رینج (1200m) میٹر تک ہے۔
- (3) سر کا نشانہ موثر طریقے سے (600m) میٹر تک ہے۔
- (4) میگزین میں (10) گولیاں آتی ہیں۔
- (5) سناپر کی لمبائی (1225mm) ملی میٹر ہے۔
- (6) گولی کی ابتدائی رفتار (830m-per/sec) میٹر فی سیکنڈ ہے۔
- (7) گولی کا معیار (7.62 x 54mm) ہے۔
- (8) بیرل کا قطر (7.61mm) ملی میٹر ہے۔
- (9) سناپر کا وزن (4.42Kg) کلو گرام ہے۔
- (10) عملی فائر تیس گولی فی منٹ۔ (30 rounds /min)
- (11) نشانے پر فائر پانچ سے چھ گولی فی منٹ۔ (5 or 6 rounds/min)
- (12) بیرل کے اندر 4 خطوط گروز ہیں۔ (groz)

چیک کرنے کے اوقات:-

- (1) اسلحہ لیتے اور دیتے وقت۔ (2) کاروائی سے پہلے اور بعد میں اور خریدتے وقت۔
- چیک کرنے کے طریقے:-

(1) دو (2) مرتبہ بلٹ کرنا اور گولی چیک کرنا۔

(2) آدھا بلٹ پیچھے کرنا اور گولی چیک کرنا۔

(3) دشمن کے علاقے میں رات کے وقت بیرل میں پھونک مار کر چیک کرنا۔

نوٹ:- رات کے وقت خاموشی ہونے کی وجہ سے چھوٹی سی آواز بھی دن کی بنسبت بہت دور تک جاتی ہے لہذا ایسی کسی بھی حرکت

سے اجتناب کیا جائے جس سے آپ کو یا مجاہدین کو نقصان پہنچنے کا اندیشہ ہو!
احتیاطیں:-

- (1) صفائی کا خاص خیال رکھیں۔ (2) مجموعہ میں اسلحہ کے ساتھ چھیڑ چھاڑ مت کریں۔ (3) کاروائی سے پہلے گولیاں خشک، چپک، اور صاف کر لیں۔ (4) دور بین لگانے اور نکالنے میں احتیاط کرنا۔ (5) دور بین کا عدسہ جسے آپ شیشہ کہیں یا سکرین نرم کپڑے سے صاف کرنا کہ شیشہ پر داغدار لکیریں نہ بنیں۔ (6) سنائپر گن کے دور بین کا ریکولاج برابر رکھنا۔ (7) بارہ (12) فائر کرنے کے بعد صفائی لازمی ہے۔ (8) سنائپر یعنی نشاچی کو اپنے آپ کو کیو فلاج رکھنا۔
- سنائپر گن کی حتمیاں اور ان کا علاج سوال جواب میں

سوال- اگر بیرل میں کپڑا پھنس جائے تو کیا کیا جائے؟

- جواب- گولی سے سکہ نکال کر بارود کم کر کے پھر خول میں بارود کے اوپر ٹشو پیپر رکھ دیں اور فائر کریں تو کپڑا نکل جائے گا۔
- جواب- لکڑی کے شاخ کے آخر میں کندا نما بنا کر بیرل میں ڈال کر کوشش کریں کہ کپڑا لکڑی میں پھنس جائے جب پھنس جائے تو کھینچ کر نکال لیں۔

سوال- اگر چیمبر میں خول پھنس جائے تو؟

- جواب- اگر خول ٹوٹا نہ ہو تو کلیننگ راڈ، پیچ کس، یا لال پُرچک (خول نکالنے والا خصوصی پرزہ) کے ذریعے باہر نکال لیں۔
- اور اگر خول کا پچھلا حصہ خراب یا ٹوٹ گیا ہو تو تازہ لکڑی کے شاخ کا ایک سڑا باریک کر کے زور سے خول کے اندر پھنسا دے اور پھر زور سے باہر کیطرف کھینچ کر نکال لیں۔

سوال- بٹل کرنے کے ساتھ ہی فائر کرے تو؟

جواب- فائر پن گندہ ہے صاف کیا جائے۔

سوال- ٹرائیگر دبا یا اور فائر نہ کرے تو؟

جواب- فائر پن ٹوٹ گیا ہو گا یا پھر گولی میں خرابی ہے۔

سوال- اگر بیرل میں گولی کا سکہ پھنس جائے تو؟

- جواب- گولیوں میں نمی ہے۔ خشک کیا جائے اور گولی سے صرف سکہ نکال کر خول کے اوپر ٹشو پیپر رکھ کر فائر کیا جائے سکہ نکل جائے گا۔

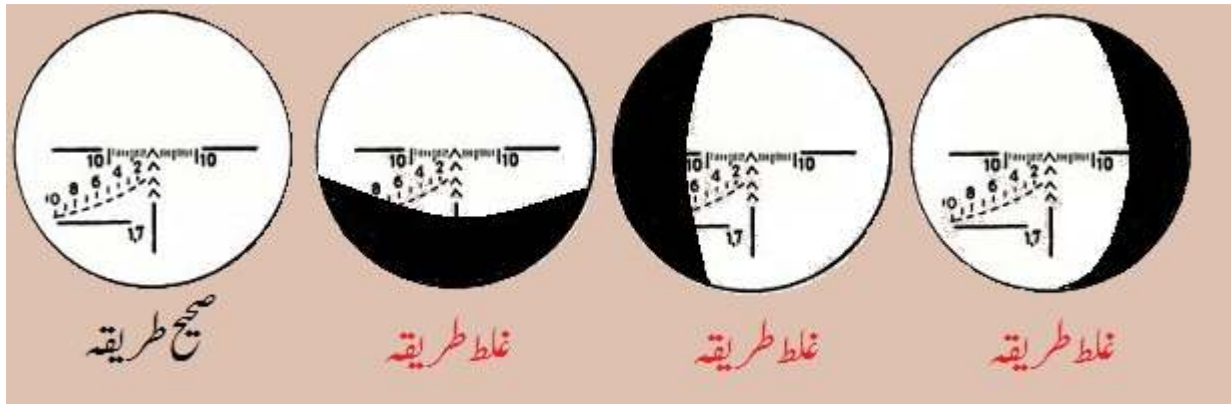
(2) اصول تنشیں (یعنی نشانہ بازی کے اصول)..... (Mark mainship)

(1) درست پوزیشن:- سناپر کے لئے بہترین پوزیشن لیٹنے والا ہوتا ہے۔ افغانی پوزیشن بھی بہتر ہے۔ اور ہر آزادانہ اور بہترین پوزیشن بہتر ہے۔

(2) ڈبل سائیڈ سپورٹ:- سیکنڈ ہینڈ گرپ یعنی بائیں ہاتھ کے نیچے ریت والی بوری رکھ دیں۔ اور فرسٹ ہینڈ گرپ یعنی دائیں ہاتھ کے نیچے ریت سے بھری جراب رکھ دیں۔ فائر کرتے وقت سناپر گن کے نیچے کوئی سخت چیز نہیں رکھنی چاہیے۔ کیونکہ فائر کے دوران جھٹکے اور ہلنے کی وجہ سے نشانہ ٹھیک نہیں لگتا۔

(3) درست پکڑ:- سناپر گن کو نارمل حالت میں پکڑنا چاہیے نہ ہی زیادہ سست نہ بہت ہی زیادہ مضبوط اور بٹ کندھے کے نوم حصے کے ساتھ لگانا چاہیے تاکہ نشانہ صحیح لگے۔

(4) درست شست:- اس کا مطلب یہ ہے کہ دور بین صحیح طریقے سے استعمال کیا جائے۔ دور بین کے عدسے سے آنکھ کا فاصلہ تقریباً (6) سینٹی میٹر دور رکھا جائے تو پھر ہمیں ہدف دور بین میں واضح نظر آئے گا۔ اگر شست درست نہ لی جائے تو نشانہ درست نہیں لگتا۔ درست شست میں دونوں آنکھیں کھلی ہونی چاہیے زیادہ وقت تک ایک آنکھ کو بند نہیں رکھا جاسکتا۔



(5) ٹرائیگر کنٹرول:- سب سے پہلے ٹرائیگر کی پکچ ختم کرنی چاہیے اور آہستہ آہستہ شہادت والی انگلی کے آخری بند سے بالکل

سیدھا دبا دیں تو خود بخود فائر ہو جائے گا۔ اس دوران فائر کی آواز وغیرہ کی طرف توجہ نہ دیں۔

(6) سانس کنٹرول:- پہلے نارمل حالت میں دو بار سانس لیں اور تیسری سانس آدھی سانس باہر نکال دیں اور آدھی اندر ہی رہنے دیں۔۔۔ اور تسلی سے فائر کر دیں۔

نشانے کے خطا جانے کی وجوہات

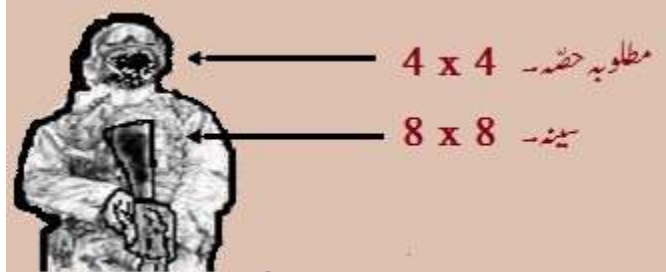
- (1) سنائیپر کار کیولاج خراب ہوگا۔
- (2) ہوا کا دباؤ زیادہ ہوگا۔۔ یعنی تیز ہوا۔
- (3) مختلف گولیوں میں مختلف بارود ہوتا ہے۔۔ اس وجہ سے کہ مختلف گولیاں ہونگی!
- (4) اصول تشہین کے غلط استعمال کی وجہ سے۔
- (5) سنائیپر کے بیرل میں اندر خطوط (گروز) خراب ہونگے۔
- (6) فارمولے کی غلط کیلکولیشن یعنی جمع یا منفی کرنا فارمولے کا $\frac{1}{2}$ کی وجہ سے۔
- (7) ارتقائی اور جانبی روٹر کے غلط استعمال کی وجہ سے۔
- (8) جھجھک کی وجہ سے۔
- (9) جلد بازی کی وجہ سے۔
- (10) جنگ کی حالت میں خوف کی وجہ سے ماحول پر سکون نہیں ہوتا اس وجہ سے۔

نشانہ کیسے درست لگتا ہے۔

- (1) بار بار فائرنگ کرنے کی وجہ سے کیونکہ اس سے جھجھک ختم اور فائرنگ کے ساتھ انسیت بڑھ جاتی ہے۔
 - (2) اصول تشہین بار بار دہرانے سے اور مسلسل پریکٹس کی وجہ سے۔
 - (3) بار بار ڈرائی یعنی بغیر گولی چڑھائے فائر کرنے سے۔
- انسان کن جگہوں پر ہٹ کرنے سے مرتا ہے اور ہمیں دشمن کے کونسے حصے کو ہٹ کرنا چاہیے۔

(1) 4×4 یعنی سر کا نشانہ۔

(2) 8×8 یعنی سینے کو ہٹ کرنا کیونکہ سینے میں حسّاس اجزاء ہوتے ہیں۔



(3) گردوں کی وجہ سے بھی انسان مر جاتا ہے لیکن دونوں گردوں کو بیک وقت ہٹ کرنا مشکل ہے۔

(4) کمر کی ہڈی کی وجہ سے انسان مکمل طور پر معذور ہو جاتا ہے۔

(5) جس جگہ سے زیادہ خون بہے اس جگہ کو ہٹ کرنا چاہیے، مثلاً، مثانہ، وغیرہ۔

سنائپر اور اس کے پرزے

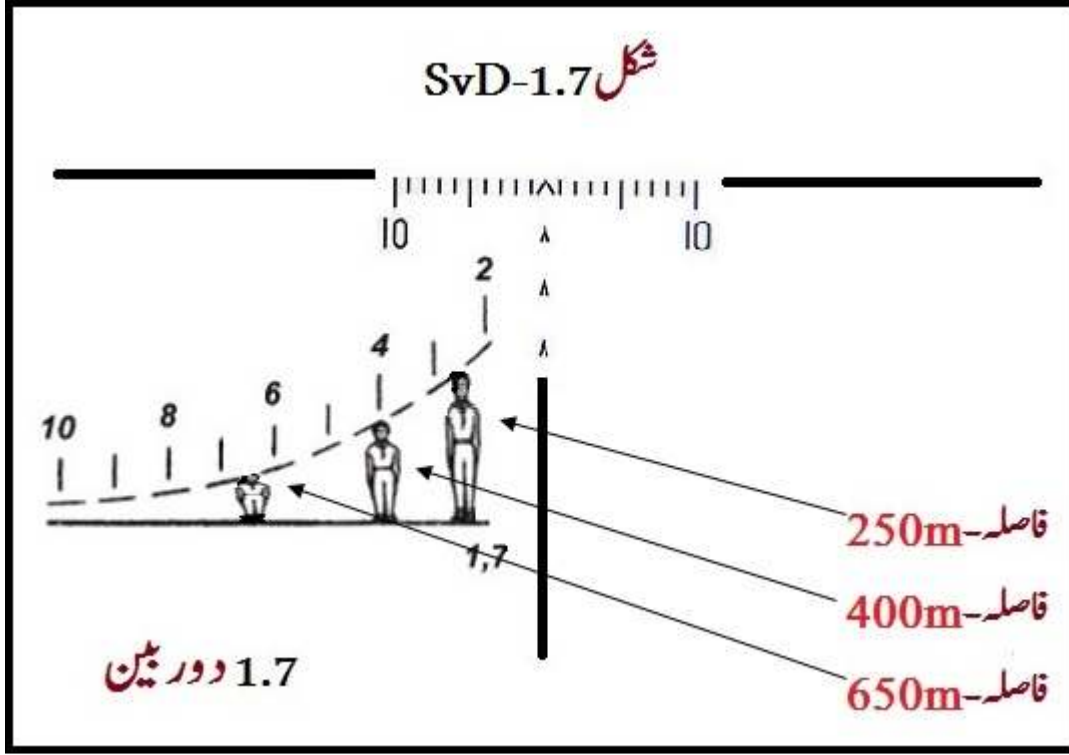


سنائپر کے دور بین کا طریقہ استعمال

ارتقاعی روٹر:- ارتقاعی روٹر کے اوپر (10) تک ہند سے ہوتے ہیں اور فاصلے کے مطابق ہم یہ ہند سے برابر رکھتے ہیں۔ اس روٹر کے ذریعے ہم ریکولاج بھی کر سکتے ہیں۔



جانبی روٹر:- اس کے درمیان صفر اور دونوں طرف (10) تک ہند سے ہوتے ہیں۔ اس روٹر کے ذریعے ہم ریکولاج بھی کر سکتے ہیں۔ اور اس کے علاوہ متحرک ہدف اور ہوا کے لئے بھی اسے استعمال کرتے ہیں۔



تفصیل

(1) ان لکیروں کے ذریعے ہم متحرک ہدف کی رفتار معلوم کر سکتے ہیں اور اس کے ذریعے فاصلے معلوم کر سکتے ہیں اور ہدف کو مار سکتے ہیں۔

(2) ہم ان تیروں کے نشان کے ذریعے ساکن ہدف کو مار سکتے ہیں۔

(3) 1.7 کا مطلب نارمل انسان کا قد ہے اور یہ دور بین اس قد کے حساب سے بنا ہے۔

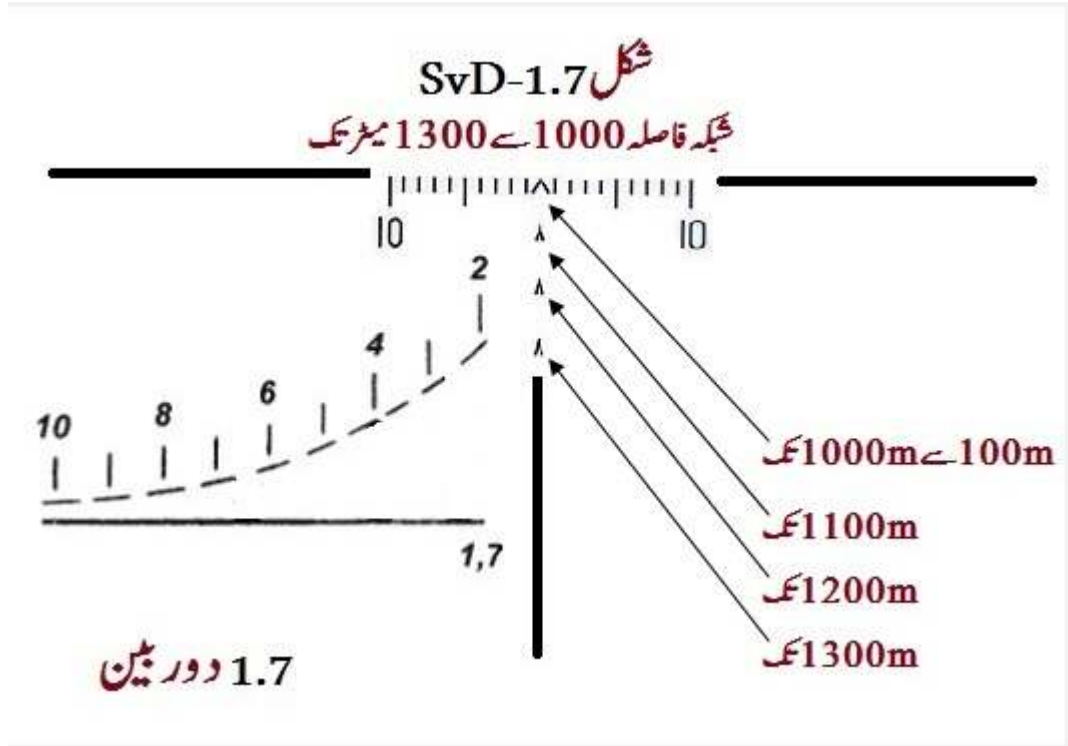
(4) ان ہندسوں کے ذریعے ہم (1000m) میٹر تک فاصلہ معلوم کر سکتے ہیں۔

فاصلہ معلوم کرنے کا طریقہ

ہدف کے پاؤں 3 نمبر یعنی سیدھا لکیر کے ساتھ برابر کریں اور سر جس ہندسے کے ساتھ برابر ہو جائے وہی ہدف کا فاصلہ ہوگا۔ مثال کے طور پر سیدھا لکیر سے ہدف 4 کے ہندسے تک پہنچ جائے تو فاصلہ 400 میٹر ہوگا۔

دور بین کی مدد سے ساکن اہداف کو مارنا
شرائط۔

- (1) فاصلہ ضرور معلوم ہوگا۔
- (2) ہوا کی رفتار معلوم ہوگی۔
- (3) انسان کا قد معلوم ہوگا۔



پہلے فاصلہ معلوم کر لیں پھر ارتفاعی روٹر پر فٹ کر لیں۔ پہلے تیر کو ہم 100 میٹر سے 1000 میٹر تک استعمال کر سکتے ہیں۔ اگر فاصلہ 1100 میٹر ہو تو ارتفاعی روٹر کو 10 کے ہندسے پر برابر کریں گے۔ اور دور بین کے شبکه میں دوسرے تیر سے ہدف کو ماریں گے۔ اور اگر فاصلہ 1200 میٹر ہو تو ارتفاعی روٹر کو 10 کے ہندسے پر ہی رکھیں گے اور دور بین کے شبکه میں تیسرے تیر سے ہدف کو ماریں گے۔ اسی طرح اگر فاصلہ 1300 میٹر تک ہو تو ارتفاعی روٹر کو 10 ہی کے ہندسے پر رکھیں اور دور بین کے شبکه سے چوتھے تیر سے ہدف کو ماریں گے۔

نوٹ:- اس دوران جانبی روٹر (0) صفر پر ہوگا۔

انسان کا قد چھوٹا ہو یا بڑا اُس کے لئے دور بین کا طریقہ استعمال:-

مختلف قد:-

(1) امریکن فوجی کا قد ----- 1.8 تا 1.9

(2) پاکستانی مرتد فوجی کا قد ----- 1.7

(3) چینی جاپانی نیٹو فوجی کا قد --- 1.6 تا 1.5

(4) مرتکز آپوزیشن قد 1.04

(5) جاسٹی آپوزیشن 0.90

(6) چھوٹے سر کا قد 0.25

(7) درمیانہ سر کا قد 0.26

(8) بڑے سر کا قد 0.27

(9) امریکی ٹینک کا قد 3m میٹر

(10) پاکستانی ٹینک کا قد 2.7m میٹر

(11) مورچے کا قد 2m میٹر

(12) بکتر بند گاڑی 2.3m میٹر

اگر دور بین 1.7 ہو اور ہدف چھوٹا یا بڑا ہو تو ہدف کو ہٹ کرنے کا طریقہ:-

فارمولہ:- دور بین سے معلوم کردہ فاصلہ \times ہدف قد \div دور بین قد = اصل فاصلہ

اصل فاصلہ			(1) امریکی ٹینک کے لئے مثال
$882m$	$= \frac{1500m}{1.7}$	$= \frac{3m \times 500m}{1.7}$	
$352m$	$= \frac{600m}{1.7}$	$= \frac{2m \times 300m}{1.7}$	(2) مورچے کے لئے مثال
$635m$	$= \frac{1080m}{1.7}$	$= \frac{1.8 \times 600m}{1.7}$	(3) امریکن فوجی کے لئے مثال
$882m$	$= \frac{1500m}{1.7}$	$= \frac{1.5 \times 1000m}{1.7}$	(4) چائیسز اور جاپانی فوجی کے لئے مثال
$489m$	$= \frac{832m}{1.7}$	$= \frac{1.04 \times 800m}{1.7}$	(5) مرکٹز آپوزیشن کے لئے مثال
$529m$	$= \frac{900m}{1.7}$	$= \frac{0.90 \times 1000m}{1.7}$	(6) جاپانی آپوزیشن کے لئے مثال
$190m$	$= \frac{324m}{1.7}$	$= \frac{0.27 \times 1200m}{1.7}$	(7) بڑے سر کے لئے مثال

(1) نوٹ:- جس وقت فارمولہ حل ہو جائے اور اصل فاصلہ معلوم ہو جائے تو ارتقاعی روٹر پر وہی ہندسہ لگائیں گے۔ اور فائر کریں گے۔ اگر فاصلہ مثال کے طور پر 425 میٹر سے کم ہو تو 400 کے حساب یعنی ارتقاعی روٹر کو 4 کے ہندسے پر رکھیں۔ اگر 475 سے کم ہو تو 450 میٹر یعنی ارتقاعی روٹر میں ساڑھے چار کے حساب سے ہندسہ کو رکھیں گے۔ اور اگر فاصلہ 475 میٹر سے زیادہ ہو تو پھر 500 میٹر یعنی ارتقاعی روٹر کو 5 کے ہندسے پر برابر کریں گے۔

(2) نوٹ:- اگر کاروائی میں جلدی کرنا ہو تو پھر یہ طریقہ استعمال کریں گے۔

اگر ہدف 1.7 سے بڑا ہو اور فاصلہ 500 میٹر تک ہو تو پھر فاصلہ کے ساتھ 50 جمع کریں گے۔

اگر فاصلہ 500 میٹر سے زیادہ ہو تو پھر فاصلہ میں مزید 100 میٹر جمع کریں گے۔

نوٹ- 100 میٹر سے لے کر 300 میٹر تک جمع یا منفی نہیں ہوتا۔

ہدف کے نیچے یا اوپر ہونے کی صورت میں:-

(1) سادہ طریقہ:- اوپر نیچے اہداف کو ہم 45° ڈگری تک ہٹ کر سکتے ہیں۔

اگر ہدف اوپر ہو اور فاصلہ 500 میٹر تک ہو تو پھر اصل فاصلے کے ساتھ 50 میٹر تک جمع کریں گے۔

اگر فاصلہ 500 میٹر سے زیادہ ہو تو فاصلے کے ساتھ 100 میٹر تک جمع کریں گے۔
یہ اس وجہ سے جمع کریں گے کیونکہ اوپر ہدف کے لئے گولی کو زیادہ طاقت کی ضرورت ہوتی ہے۔
اور اگر ہدف نیچے ہو اور فاصلہ 500 میٹر ہو تو 50 میٹر فاصلے سے منفی کریں گے۔
اور اگر فاصلہ 500 میٹر سے زیادہ ہو تو فاصلے سے 100 میٹر منفی کریں گے۔ اس لئے کیونکہ نیچے ہدف کو مارنے کے لئے کم طاقت کی ضرورت ہوتی ہے۔

فارمولے کے ذریعے دوسرا طریقہ:- اگر ہدف نیچے ہو۔۔

نوٹ:- یہ فارمولہ (Cos) سائنٹیفک کیلکولیٹر کے ذریعے سے حل ہوتا ہے۔

فارمولہ:- دور بین سے معلوم کردہ فاصلہ \times ڈگری کا $\cos =$ اصل فاصلہ

مثال:- $308 = (\cos) 0.77 \times 400m$ اصل فاصلہ

مختلف ڈگریاں اور ان کا \cos

ڈگریاں	10°	20°	30°	40°	45°
کاس \cos	0.98	0.94	0.87	0.77	0.71

اگر ہدف اوپر ہو تو:-

نوٹ:- اس میں ہم فارمولہ 2 مرتبہ حل کریں گے۔

فارمولہ:- دور بین سے معلوم کردہ فاصلہ \times ڈگری کا $\cos =$ اصل فاصلہ

مثال:-

$(308m) = 0.77 \times (400m)$ / اب ہم فارمولے کے جواب یعنی $(308m)$

کو دور بین سے معلوم کردہ فاصلہ سے $(400m)$ سے منفی کریں گے۔

$92m = (308m) - (400m)$ اب ہم منفی شدہ ہندسہ یعنی $92m$ کو دور بین

سے معلوم کردہ فاصلے میں + کریں گے۔ تو اصل فاصلہ معلوم ہو جائے گا۔

جیسا کہ $(492m) = (92m) + (400m)$ اصل فاصلہ

نیچے اہداف کے لئے ڈگریوں کا جدول فاصلے میں

45°	40°	30°	20°	10°	ڈگریاں
0.71	0.77	0.87	0.94	0.98	Cos
—	—	—	—	—	فاصلہ
71	77	87	94	98	100
142	154	174	188	196	200
213	231	261	282	294	300
284	308	348	376	392	400
355	385	435	470	490	500
426	462	522	564	588	600
497	535	605	658	686	700
568	616	696	752	784	800
639	693	783	846	882	900
710	770	870	940	980	1000
781	847	957	1034	1078	1100
852	924	1044	1120	1176	1200
923	1001	1131	1222	1274	1300

اوپر اہداف کے لئے ڈگریوں کا جدول فاصلے میں

45°	40°	30°	20°	10°	ڈگریاں
0.71	0.77	0.87	0.94	0.98	Cos
—	—	—	—	—	فاصلہ
129	123	113	106	102	100
258	246	226	212	204	200
387	369	339	318	306	300
516	492	452	425	408	400
645	615	565	530	510	500
724	738	678	636	612	600
903	861	791	742	714	700
1032	984	904	848	816	800
1161	1107	1017	954	918	900
1290	1230	1130	1060	1020	1000
		1234	1166	1122	1100
		1356	1272	1224	1200
		1469	1378	1326	1300

اگر دور بین کا قد چھوٹا ہو اور ہدف نارسل ہو۔

نوٹ: چھوٹا دور بین (1.5) یعنی دور بین قد ہوتا ہے۔

فارمولہ:- دور بین سے معلوم کردہ فاصلہ \times نارمل قد \div دور بین قد = اصل فاصلہ
مثال:-

$$793m \text{ فاصلہ اصل} = \frac{1190}{1.5} = \frac{1.7 \times 700m}{1.5}$$

اگر دور بین کا قد چھوٹا ہو اور ہدف بھی چھوٹا ہو تو ہٹ کرنے کا طریقہ۔

فارمولہ:-

دور بین سے معلوم کردہ فاصلہ \times انسانی سر قد \div دور بین قد (1.5) = اصل فاصلہ
مثال:-

$$180m \text{ فاصلہ} = \frac{270}{1.5} = \frac{0.27 \times 1000m}{1.5}$$

$$204m \text{ فاصلہ} = \frac{306}{1.5} = \frac{1.7 \times 180m}{1.5}$$

نوٹ: یہ فارمولہ 2 مرتبہ ضرب دینے سے حل ہو جاتا ہے۔

ہوا۔ (Air)

ہوا کا اثر گولی (فائر) پر زیادہ پڑتا ہے۔ یعنی گولی کی رفتار اور سمت میں رکاوٹ ڈالتا ہے۔

ہوا کے اقسام:-

ہوا کے 3 تین اقسام ہیں۔

(1) کم ہوا (2) درمیانی ہوا (3) تیز ہوا

ہوا کو ہم دھاگے، رومال، جھنڈے، گھاس، اور درخت کی شاخوں کے ذریعے سے معلوم کر سکتے ہیں۔ انہی چیزوں کے ذریعے ہم ہوا کی رفتار اور سمت بھی معلوم کر سکتے ہیں۔
ہوا کی رفتار درج ذیل ڈگریوں میں تقسیم ہے۔

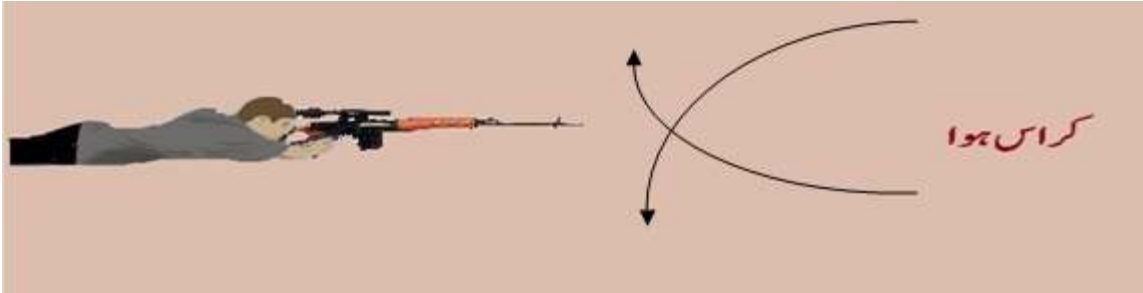


(1) نوٹ: جب ہوا تیز ہو تو (500m) سے زیادہ فاصلے میں فائر نہیں کرنا چاہیے۔

اس صورت میں نشانہ خطا جانے کے امکانات زیادہ ہوتے ہیں۔

(2) نوٹ: اگر ہوا کر اس ہو تو اس کے لئے ہم جدول (2) پر تقسیم کریں گے۔ یعنی ہوا کر اس ہونے کی صورت میں جدول آدھا شمار

ہوگا۔



مثال:- اگر ہدف کا فاصلہ (600m) میٹر ہو اور ہوا تیز ہو۔ تو جدول کے حساب سے

2 ہند سے جانبی روٹر میں آگے کریں گے۔

(3) **نوٹ:** یہ جدول جانبی روٹر کے ہند سے آگے کرنے کے حساب سے ہیں۔

ہو واجب کم، درمیانی، یا تیز چلے تو روٹر کو اتنا ہی آگے کرتے جائیں گے۔ اگر ہوا سیدھے یعنی دائیں ہاتھ کی طرف سے چلے تو ہم جانبی روٹر کے کالے ہند سے استعمال کریں گے۔ اور اگر ہوا بائیں ہاتھ کی طرف سے چلے تو پھر جانبی روٹر کے سرخ والے ہند سے استعمال کریں گے۔

ہوا کا جدول ساکن ہدف کے لئے

تیز ہوا	درمیانہ ہوا	کم ہوا	فاصلہ
0.5	—	—	100m
1	0.5	—	200m
1	0.5	0.5	300m
2	1	0.5	400m
3	1.5	1	500m
3	1.5	1	600m
4	2	1	700m
4	2	1	800m
5	2.5	1.5	900m
6	3	1.5	1000m
7	3.5	2	1100m
8	4	2	1200m
9	4.5	2.5	1300m

متحرک ہدف اور اسکے اقام:-

- (1) دائیں سے بائیں طرف جارہا ہے۔ (2) بائیں سے دائیں جارہا ہے۔
- (3) اوپر سے نیچے کی طرف آرہا ہے۔ (4) نیچے سے اوپر کی طرف جارہا ہے۔
- (5) سناپر یعنی نشا پچی کی طرف ہدف آرہا ہے۔ (6) سناپر یعنی نشا پچی کی طرف سے ہدف جارہا ہے۔

متحرک ہدف کو مارنے کے شرائط:-

- (1) سمت معلوم ہوگا۔ (2) ہدف کا رفتار معلوم ہوگا۔
 - (3) فاصلہ معلوم ہوگا۔ (4) ہوا کی رفتار اور سمت معلوم ہوگا۔
- ہدف کی رفتار شبکے کی لکیروں کے ذریعے معلوم کرنا:-
- شبکہ۔

جب ہدف شبکے کی پہلی لکیر تک پہنچ جائے ایک بار تسبیح پڑھیں گے اور اندازہ لگائیں گے کہ تسبیح پڑھنے کے دوران ہدف نے کتنے لکیر کر اس کر لیں۔ اندازہ نوٹ کر لیں وہی ہدف کی رفتار ہے۔

متحرک ہدف کے لئے جدول:-

- کم فاصلہ۔۔۔۔۔ 100 میٹر سے 400 میٹر تک آدھی لکیریں شمار کریں گے۔
- درمیانہ فاصلہ۔۔ 400 میٹر سے 800 میٹر تک مکمل لکیریں شمار کریں گے۔
- زیادہ فاصلہ۔۔۔ 800 میٹر سے 1200 میٹر تک ڈبل لکیریں شمار کریں گے۔

کم فاصلے کے لئے مثال:-

سادہ طریقہ:- اگر فاصلہ 300 میٹر ہو اور ہدف کی سمت دائیں سے بائیں ہو اور ہدف نے تسبیح کہنے کے دوران 4 لکیریں کر اس کر لی ہوں۔ تو اب ہم آدھا لکیر شمار کریں گے کیونکہ فاصلہ کم ہے۔ اور شبکہ میں دائیں ہاتھ والی لکیروں میں تیر کے طرف سے دوسری لکیر پر ہدف پر فائر کریں گے۔

درمیانے فاصلے کے لئے مثال:-

اگر فاصلہ 700 میٹر ہو اور ہدف کی سمت بائیں سے دائیں ہو۔ اور ہدف نے تسبیح کہنے تک 3 لکیریں کر اس کر لی تو اب ہم مکمل لکیریں

گنتی کریں گے۔ کیونکہ فاصلہ درمیانہ ہے اور شبکہ میں بائیں طرف والی لکیروں میں ہم مرکزی تیر کے نشان کی طرف سے ہدف پر تیسری لکیر پر فائر کریں گے۔

زیادہ فاصلے کے لئے مثال:-

سادہ طریقہ:- اگر فاصلہ 900 میٹر ہو۔ اور ہدف کی سمت دائیں سے بائیں ہو اور ہدف تسبیح کہنے تک 3 لکیریں کر اس کر گیا۔ تو اس دوران میں ہم ڈبل لکیریں گنتی کریں گے۔ کیونکہ فاصلہ زیادہ ہے۔ اور شبکہ میں دائیں طرف والی لکیروں میں مرکزی تیر کی طرف سے چھٹے لکیر سے ہدف کو ہٹ کریں گے۔

نوٹ:- ہدف جس طرف سے آ رہا ہو۔ اسی طرف والی لکیروں کو شمار کریں گے۔

متحرک ہدف کو فارمولے کے ذریعے ہٹ کرنا۔

فارمولہ۔

فارمولہ فاصلہ \times تسبیح میں لکیریں \div گولی کی رفتار (830m) = اصل ہندسے کے جانبی روٹر میں۔

مثال:

$$\text{جواب } 1.92 = \frac{1600}{830} = \frac{4 \times 400m}{830m/s}$$

اگر ہدف دائیں طرف سے ہو تو ہم جانبی روٹر کے سرخ ہندسے استعمال کریں گے۔

اور اگر بائیں طرف سے ہو تو ہم جانبی روٹر کے کالے ہندسے استعمال کریں گے۔

فارمولے سے جو جواب اخذ ہو جائے وہی جواب ہم جانبی روٹر پر برابر کریں گے۔

لیکن فائر پہلے مرکزی تیر کے نشان سے کریں گے۔

ہدف جب متحرک ہو اور ہوا بھی ہو۔

نوٹ: اگر ہدف دائیں سے بائیں حرکت کر رہا ہو تو ہم جانبی روٹر کے سرخ ہندسے استعمال کریں گے۔ اور اگر ہوا دائیں سے بائیں چل رہی ہو۔ تو ہم کالے ہندسے استعمال کریں گے۔

اگر ہدف بائیں سے دائیں طرف جارہا ہو تو ہم جانبی روٹر کے کالے ہند سے استعمال کریں گے۔
اور اگر ہوا بائیں سے دائیں چل رہی ہو تو ہم جانبی روٹر کے سرخ ہند سے استعمال کریں گے۔



طریقہ نمبر ۱:-

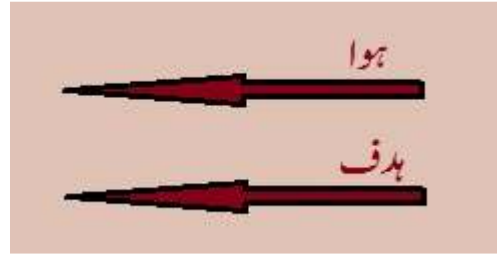
مثال۔ ہوا دائیں سے بائیں طرف۔۔ رفتار 2۔۔۔۔۔ کالے ہند سے۔

مخالف جمع کریں ہدف بائیں سے دائیں طرف۔ رفتار 2/4 + کالے ہند سے۔

نوٹ: اگر ہدف اور ہوا ایک دوسرے کے مخالف سمت میں چل رہے ہوں تو اس صورت میں ہم دونوں کے رفتار کو جمع کریں گے۔

اور جانبی روٹر کے کالے ہند سے (4) آگے کریں گے۔

طریقہ نمبر 2:-



مثال:-

ہوا دائیں سے بائیں طرف رفتار (5) کالے ہند سے۔

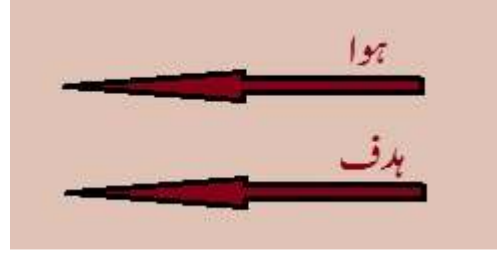
موافق۔ منفی کریں گے۔ / ہدف دائیں سے بائیں طرف رفتار 2 / 3 سرخ ہند سے

نوٹ:-

اگر ہدف اور ہوا دونوں ایک ہی سمت یعنی موافق جارہے ہوں تو ہم اس صورت میں بڑے ہند سے کو چھوٹے ہند سے قانون کے مطابق منفی کریں گے۔

اور ہوا یا ہدف جو بھی عدد میں بڑا ہو تو اس کو جانبی روٹر میں استعمال کریں گے۔

طریقہ نمبر 3:-



مثال:-

ہوا دائیں سے بائیں۔۔۔ رفتار 6- کالے ہندسے

ہدف دائیں سے بائیں۔۔۔ رفتار 6/0- سرخ ہندسے

نوٹ:-

اگر ہدف اور ہوا رفتار میں برابر آجائیں تو اس صورت میں ہم دونوں کی رفتار کو آپس میں منفی کریں گے۔

عدد برابر آنے کی صورت میں منفی کرنے کی وجہ سے جواب صفر (0) آتا ہے تو

جانبی روٹر کو (0) پر رکھیں گے۔

متحرک ہدف ہو اور نشاں کی طرف آ رہا ہو:-

پہلا طریقہ:-

سب سے پہلے فاصلہ شے کے ذریعے معلوم کریں۔

اگر ہدف تیز آ رہا ہو تو ہدف کے پاؤں کو ہٹ کریں۔

اگر ہدف کی رفتار درمیانی ہو تو پھر ہدف کے پیٹ کو نشانہ لیں اور فائر کریں۔

دوسرا طریقہ:-

اگر فاصلہ 500 میٹر تک ہو تو فاصلے سے 50 میٹر منفی کریں اور اگر 500 میٹر سے زیادہ ہو تو 100 میٹر منفی کریں۔

پھر جس جگہ کا نشانہ لیں گے تو وہی جگہ لگے گا۔

نوٹ:- اگر ہوا بھی ہو اس دوران تو اس کا حساب جانبی روٹر پر فٹ کریں۔

متحرک ہدف اگر سامنے سے پیچھے کی طرف جارہا ہے۔

طریقہ 1:-

اگر ہدف تیز ہو تو اس کے سر کا نشانہ لیں گے۔

اگر درمیانی ہو تو اس کے کمر کے اوپر حصے یعنی کندھوں کے درمیان کو ہٹ کریں گے۔

طریقہ 2:-

اگر فاصلہ 500 میٹر تک ہو تو فاصلے میں 50 میٹر جمع کریں گے۔

اور اگر 500 میٹر سے زیادہ ہو تو 100 میٹر جمع کریں گے پھر جس جگہ کا نشانہ لیا وہیں لگے گا۔

متحرک ہدف اگر نیچے سے اوپر کی طرف جارہا ہے۔

مثلاً:-

فوجی ہیلی کاپٹر پر رسی سے چڑھ رہا ہو یا سیڑھیوں، یا پہاڑی پر چڑھ رہا ہو۔

1 طریقہ - سب سے پہلے فاصلہ معلوم کریں ارتفاعی روٹر پر فٹ کریں سر کا نشانہ لیں اور فائر کریں۔

2 طریقہ - اگر فاصلہ 500 میٹر تک ہو تو فاصلے میں 50 میٹر جمع کریں گے۔

اور اگر 500 میٹر سے زیادہ ہو تو فاصلے میں 100 میٹر جمع کریں گے اور فائر کریں گے۔

متحرک ہدف اوپر سے نیچے آ رہا ہو۔

1 طریقہ - سب سے پہلے فاصلہ معلوم کر کے ارتفاعی روٹر کے ذریعے فٹ کریں۔ اور نشان اس کے پاؤں کا لیں گے۔

2 طریقہ - اگر فاصلہ 500 میٹر تک ہو تو فاصلے سے 50 میٹر منفی کریں گے۔

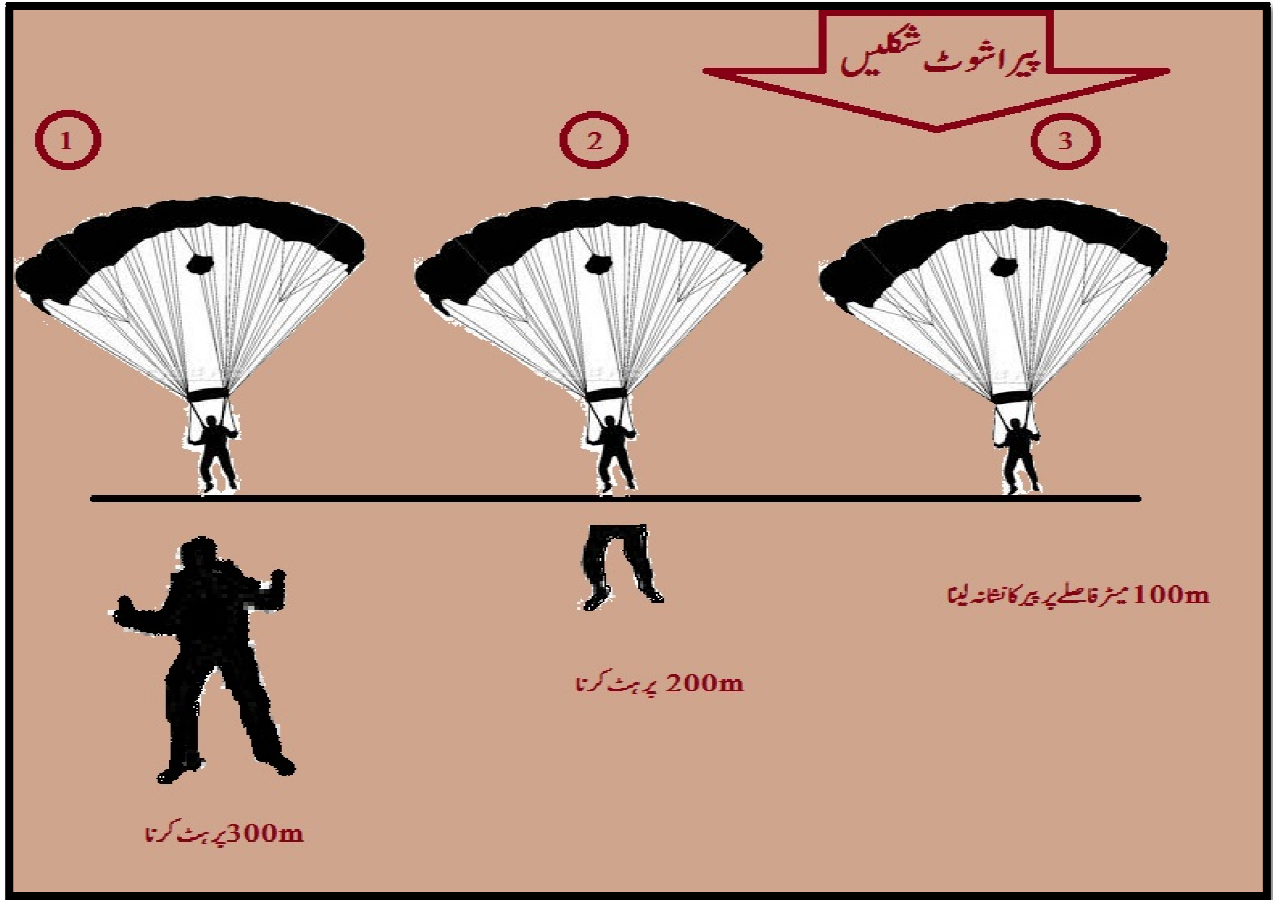
اور اگر 500 میٹر سے زیادہ ہو تو فاصلے سے 100 میٹر منفی کریں گے۔

اوپر سے نیچے ہدف کے لئے مثال:-

فوجی ہیلی کاپٹر سے رسی کے ذریعے نیچے آ رہا ہے، سیڑھیوں سے نیچے اتر رہا ہے یا پہاڑی سے اتر رہا ہے۔

اگر ہدف پیراشوٹ کے ذریعے نیچے اتر رہا ہو:-

سنائیپر کے ذریعے پیراشوٹ مین کو ہٹ کرنا 300 میٹر تک ہے۔ سب سے پہلے فاصلہ معلوم کریں۔ اور ارتفاعی روٹر پرفٹ کریں۔ اگر فاصلہ 100 میٹر تک ہو تو ہدف کے پاؤں کو ہٹ کرینگے۔ اگر 200 میٹر ہے تو پھر آدھے انسان کی مناسبت سے نیچے نشانہ لینگے۔ اور اگر فاصلہ 300 میٹر ہے تو پھر پورے انسان کی مناسبت سے ہدف کے پاؤں کے نیچے نشانہ لینگے۔ اور فائر کرینگے۔



سنائپر دور بین کے ریکولاج کے لئے ضروری باتیں :-

- (1) سنائپر اور چارٹ ایک سیدھ میں ہو۔
 - (2) ایلوولیشن برابر ہوگا۔
 - (3) موسم برابر ہوگا، برف باری، بارش، ہوا دھند، گرد وغیرہ نہیں ہوگا۔
 - (4) نشاچی سورج کے سامنے نہیں ہوگا۔
 - (5) ایک قسم کے کارٹوس استعمال کرے گا۔
 - (6) ریکولاج سے پہلے 2 فائر ویسے کرنے چاہیے۔
 - (7) ریکولاج سے پہلے سنائپر خوب صاف کر لیں۔
 - (8) جلد بازی نہیں کرنا چاہیے۔
 - (9) لیٹے پوزیشن میں کرنا چاہیے۔
 - (10) ریکولاج تجربہ کار نشانہ باز ساتھی کرے۔
 - (11) ریکولاج کے بعد دور بین کے روٹر کے نٹ میں چھیڑ چھاڑ نہیں کرنا چاہیے۔
 - (12) رات والی دور بین کار ریکولاج رات کو کرنا چاہیے۔
 - (13) ریکولاج کے بعد سنائپر سے دور بین عام ساتھی نہیں کھولے گا۔
 - (14) ریکولاج چارٹ سیدھا اور مضبوط لگانا چاہیے۔
 - (15) اور دیوار یا پتھر پر چارٹ نہیں لگانا چاہیے۔
 - (16) ریکولاج درست ہو جانے کے بعد چارٹ پر کچھ فائر ایسے ہی کریں تاکہ مطمئن ہو جائیں۔
 - (17) جن گولیوں سے ریکولاج ہو جائے کاروائی میں بھی وہی گولیاں استعمال ہونی چاہیے۔
- ریکولاج چارٹ بنانے کے لئے سامان :-

- (1) مکمل جیومیٹری بکس (2) کالا مارکر (3) پیچ کس (4) سفید موٹا کاغذ۔
- (5) کاغذی پیٹی (6) جی پی ایس (7) ریت والی بوری اور جراب (8) کاٹن ٹیپ،

ریکولاج چارٹ بنانے کا پہلا طریقہ۔

چارٹ اور سنائپر کا فاصلہ (100m) میٹر پر

ارتفاعی روٹر۔ 3 ہندسے پر

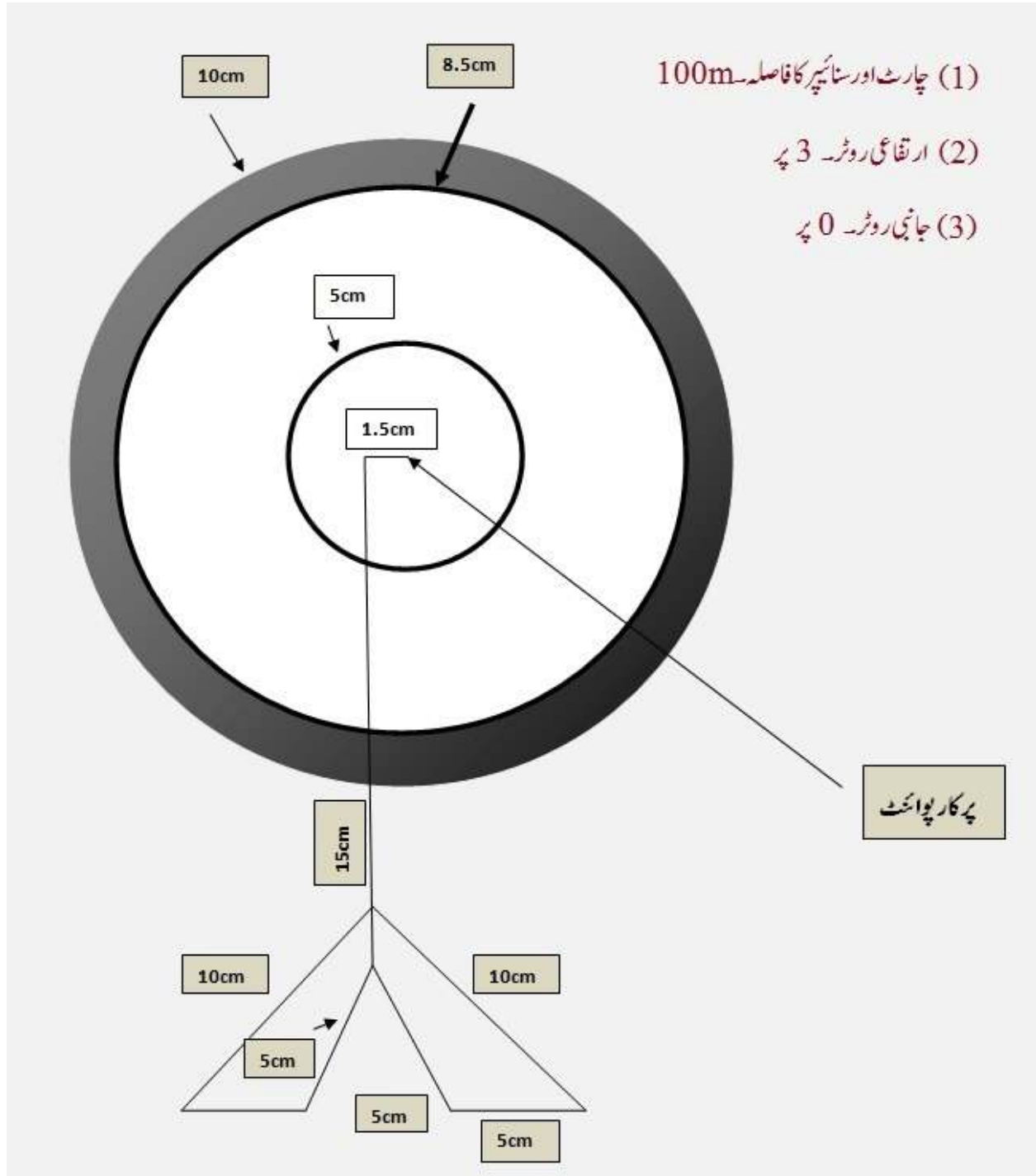
جانبی روٹر۔ 0 ہندسے پر

سنائپر چارٹ طریقہ نمبر 1

تفصیل:- 100 میٹر کے فاصلے میں برابر ایلویشن میں لگائیں۔ ارتفاعی روٹر کو 3 پر برابر کریں۔ اور جانبی روٹر 0 پر رکھیں۔ اور چارٹ پر فائر کریں۔ اگر گولی 5 سینٹی میٹر والے دائرے میں لگی تو ریکولاج درست ہے۔ اگر نہیں لگی تو ریکولاج خراب ہے۔ شبکہ کو خطا کی طرف لے جائے جانبی اور ارتفاعی روٹر کے ذریعے ریکولاج برابر کریں۔ جب ریکولاج برابر ہو جائے تو دونوں روٹروں کے پیچوں کو ڈھیلا کر کے اوپر والا حصہ مضبوط پکڑیں۔ اور ارتفاعی روٹر دوبارہ 3 پر سیٹ کریں۔ اور جانبی روٹر کو 0 کے ہندسے پر برابر کریں۔ اور پیچ مضبوط کریں اور فائر کرتے جائیں۔ بس ریکولاج کا یہی طریقہ ہے۔

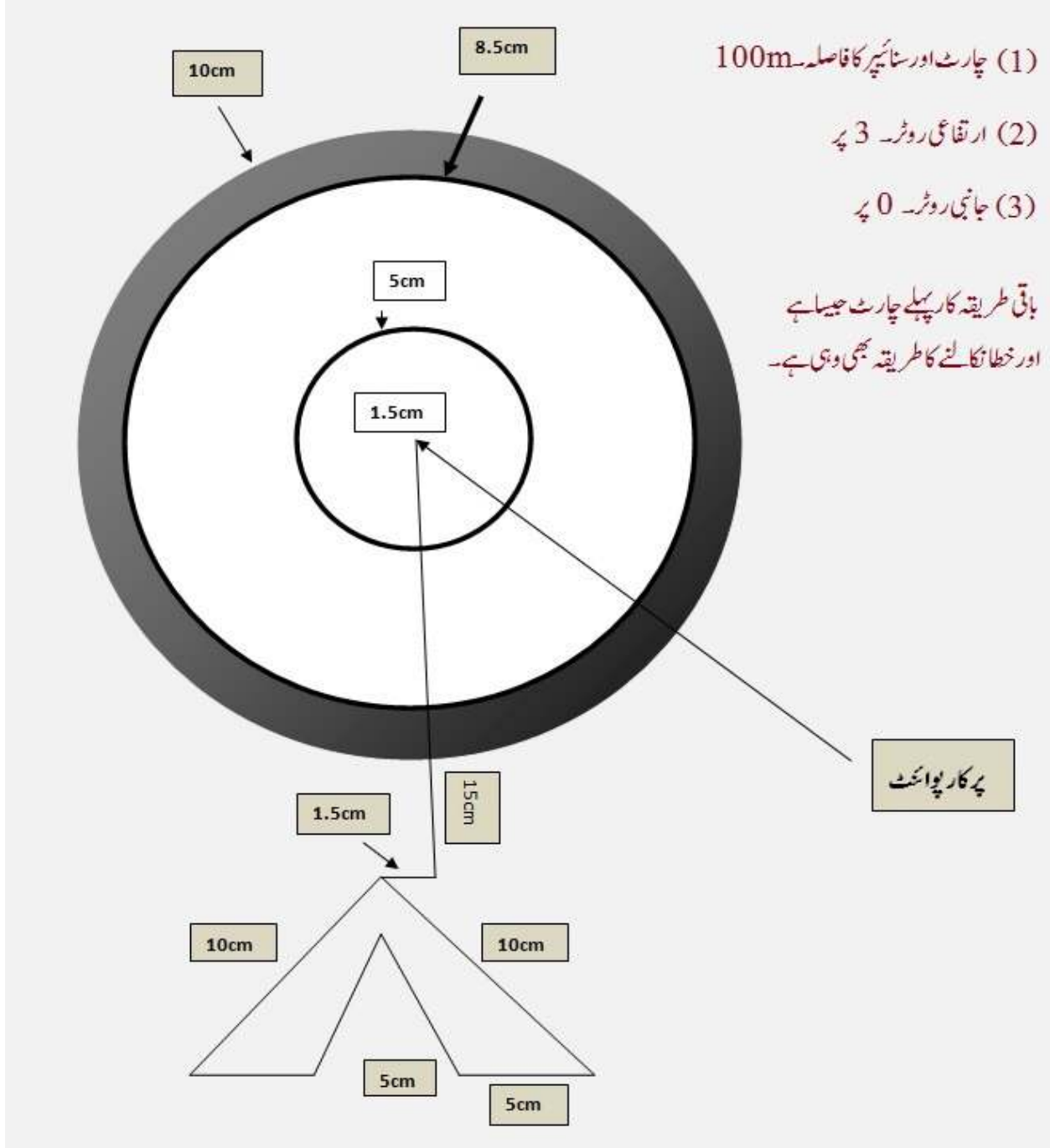
نوٹ:-

ارتفاعی اور جانبی روٹر میں ایک ہندسہ 10 سینٹی میٹر کے برابر ہوتا ہے۔ چارٹ میں خطا پیمانے کے ذریعے سینٹی میٹر میں ناپ کریں۔ اور روٹروں میں ٹک کے ذریعے نکالیں اور ٹکوں کے ذریعے شبکہ خطا کی طرف لے جائیں۔ چارٹ ریکولاج کے دوران 100 میٹر میں ہو۔ اور ارتفاعی روٹر 3 کے ہندسے پر ہوتا ہے یہ اس وجہ سے کہ 100 سے 300 میٹر تک فاصلے میں ریکولاج برابر کرنے سے 100 سے 1300 میٹر تک سارے فاصلے برابر ہو جاتے ہیں۔



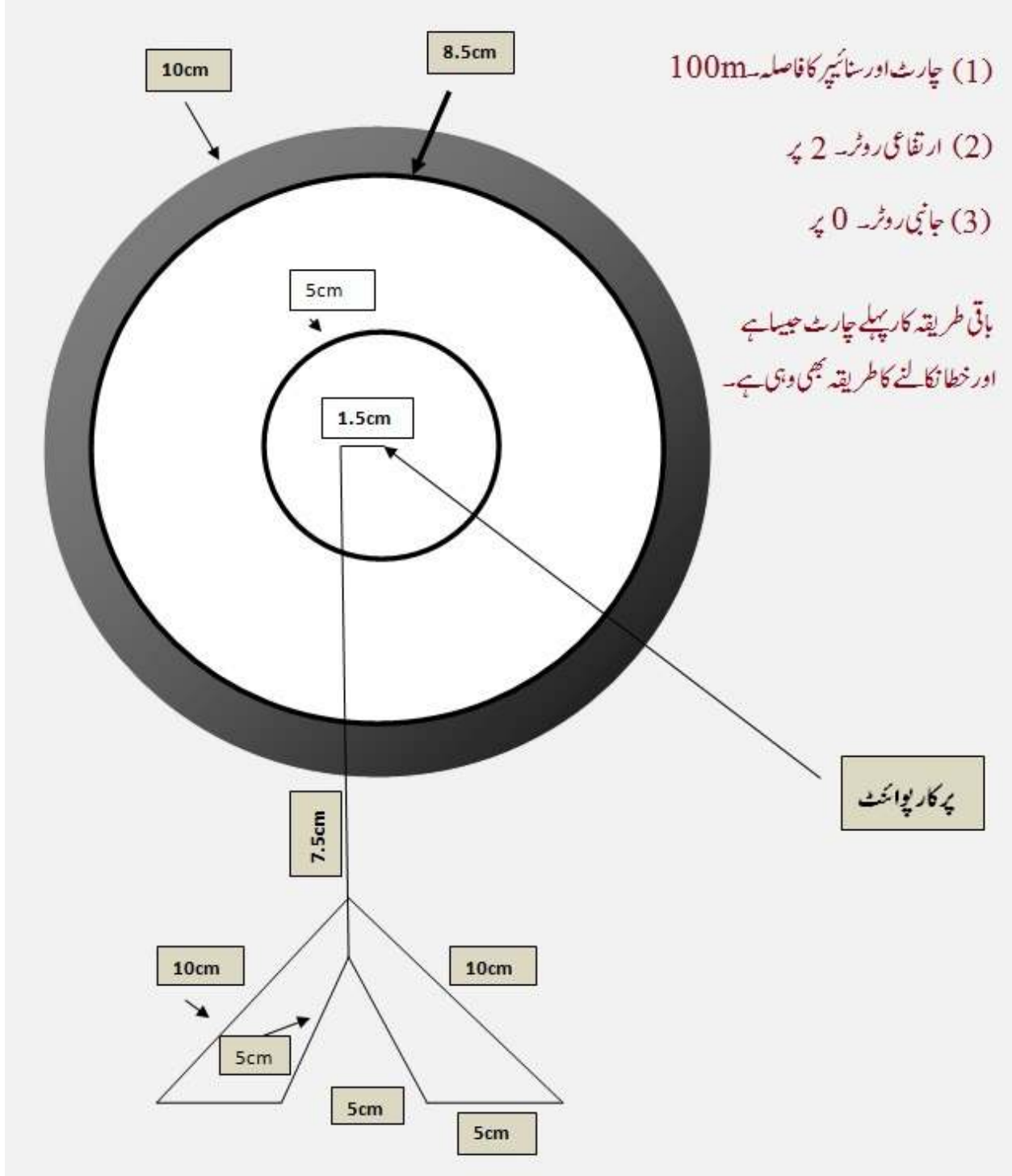
ریکولاج چارٹ بنانے کا دوسرا طریقہ۔

ریکولاج چارٹ شکل نمبر 2۔

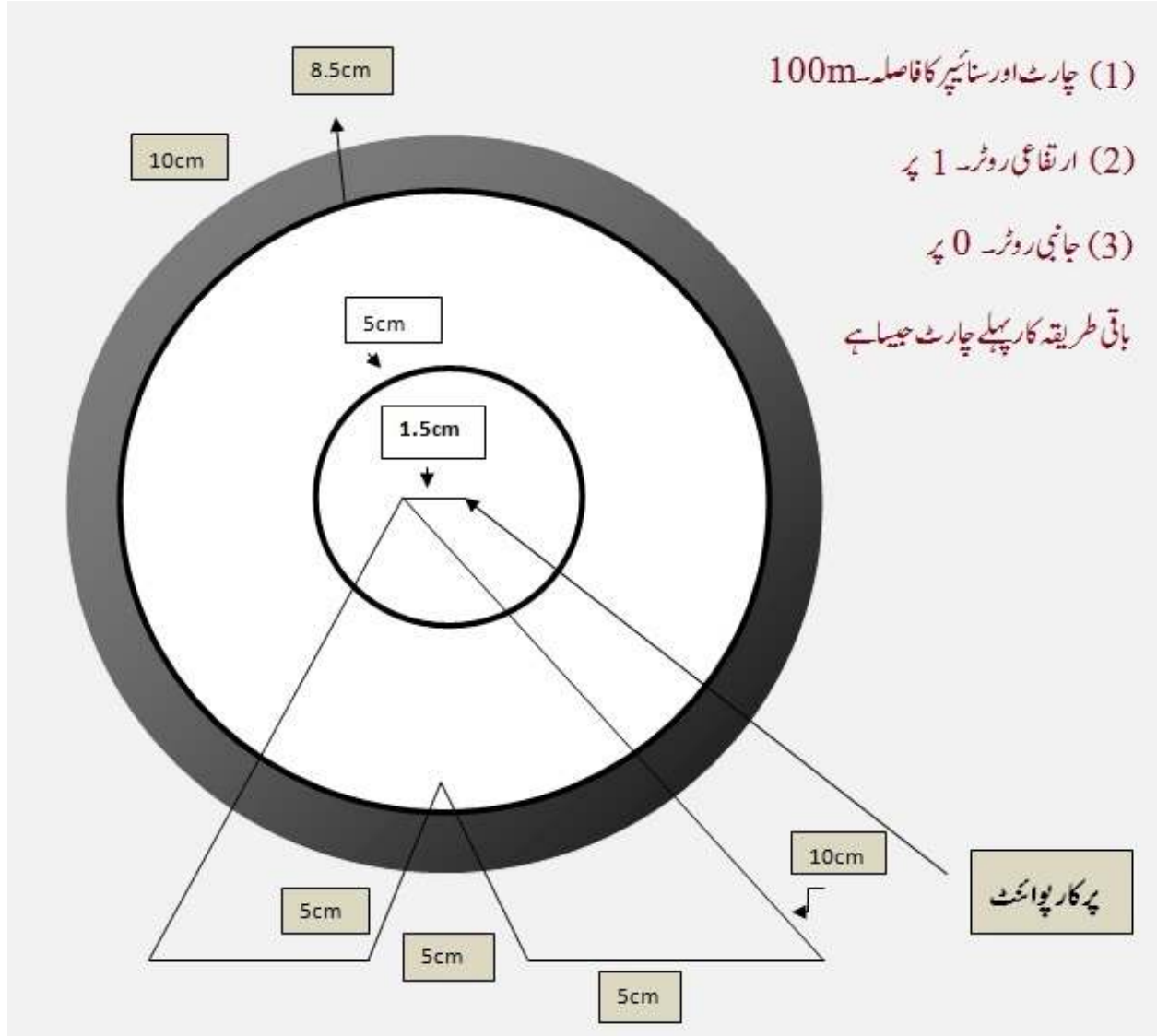


ریکولاج چارٹ بنانے کا تیسرا طریقہ۔

ریکولاج چارٹ شکل نمبر 3۔



ریکولاج چارٹ بنانے کا چوتھا طریقہ۔
ریکولاج چارٹ شکل نمبر 4۔



ریکولاج کا پانچواں طریقہ۔

سنائپر شنگے میں بند کر لیں یا کرسی پر مضبوط باندھ لیں اور دو بین کے پہلے تیر کو چارٹ کے تیر کے ساتھ برابر کر لیں اور فائر کریں۔
باقی طریقہ کار پہلے جیسا ہے۔

سنائپر کے ریکولاج کا چھٹا اور سادہ طریقہ:-

100 میٹر کے فاصلے پر ایک چھوٹا سیل (پین سائز سیل بہتر ہے 555 سفید سیل یا کوئی اور اس اور رائفل ریسپور کو ربلٹ گروپ فائر جیسا) یا ایک چارٹ پر تیر بنا کر تقاطع بنالیں (+) پن گروپ نکالیں۔ اور ایک گول کاغذ جس میں سوراخ ہو یا سوراخ شدہ خول ہو۔ چیمبر میں لگائے بیرل کے نشان سیل یا کاغذ پر بنائے گئے تیر سرے پر تار سے بنائے گئے (+) پر برابر کریں اور پھر دو بین کے شبکے میں دیکھیے اگر شبکے کا پہلا تیر اس سیل یا تیر برابر تھا تو ریکولاج صحیح ہے اگر برابر نہیں تھا۔ تو پھر ارتفاعی اور جانبی روٹر کے ذریعے برابر کر لیں اور پھر روٹروں والے حصے مضبوط پکڑ کر پیچ ڈھیلا کر کے روٹر واپس برابر کر لیں یعنی ارتفاعی روٹر (1) پر اور جانبی روٹر (0) صفر پر برابر کر لیں۔ اور پیچ مضبوط کر لیں۔

استعداد معلوم کرنے کا طریقہ:-

فارمولہ:-

$$\text{چارٹ اور سنائپر کا فاصلہ میٹروں میں} \times \text{چارٹ سینٹی میٹر میں} = \text{استعداد فاصلہ میٹر میں}$$
$$\text{خط سینٹی میٹروں میں}$$

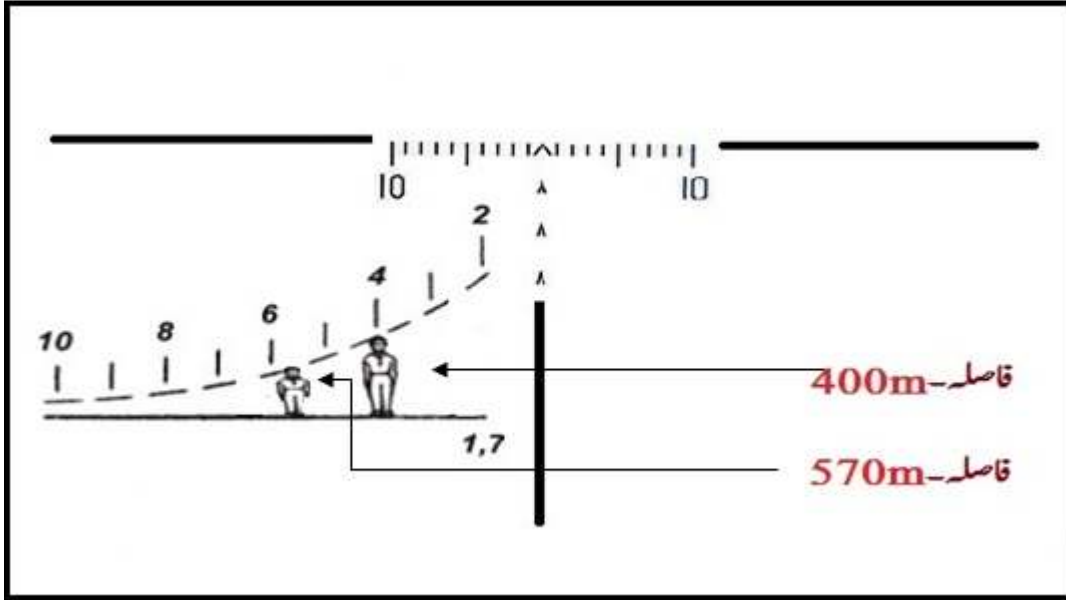
مثال:-

$$1000\text{m استعداد} = \frac{2000\text{m}}{20\text{m}} = \frac{20\text{cm} \times 100\text{m}}{3\text{cm}}$$

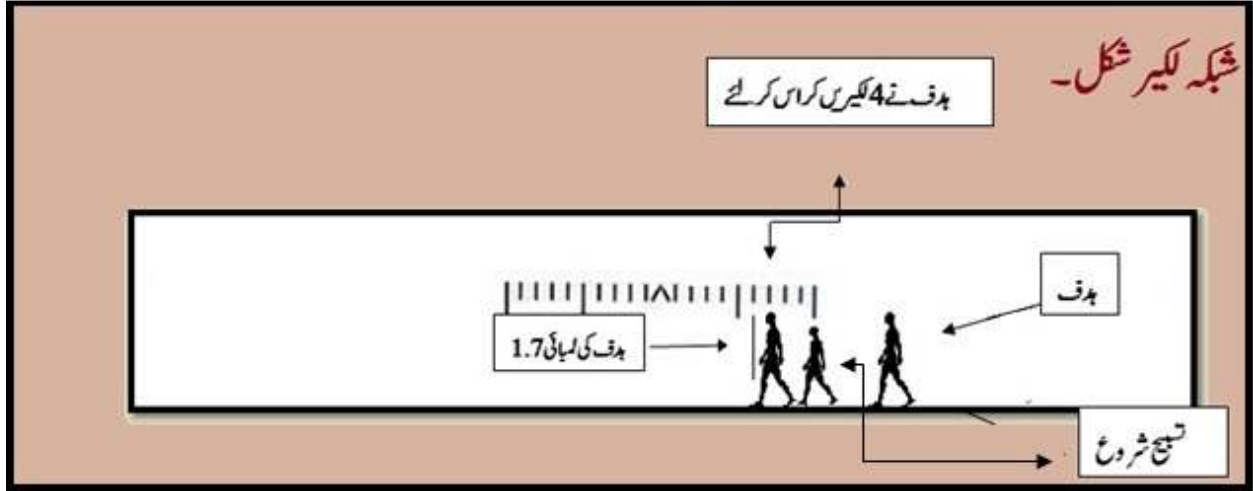
(4) فیلڈ کرافٹ: فاصلہ معلوم کرنا (Field Craft)

سناپر کے دوربین کے شبکے کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا۔

شبکہ لکیر شکل۔



سنائپر کے دور بین کے شبکہ کے لکیروں کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا۔



فارمولہ:- قانون 1000 میٹر \times ہدف کی لمبائی \div تسبیح لکیریں = فاصلہ
مثال۔

$$212 \text{ فاصلہ} = \frac{1.7 \times 1000}{8}$$

انگھوٹے کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا۔

انگھوٹے کے ذریعے ہم 40 میٹر سے کم اور 600 میٹر سے زیادہ فاصلہ معلوم نہیں کر سکتے

فارمولہ میٹروں میں \times قانون 10 = فاصلہ

قدموں کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا۔

انسان کے نارمل قدموں کی تعداد 100 میٹر کے برابر ہے۔

فارمولہ۔ نارمل قدموں کی تعداد \div 1.2 = قانون = فاصلہ میٹروں میں

مثال۔ 120 \div 1.2 = 100m میٹر فاصلہ

روشنی اور آواز کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا:-

روشنی کی رفتار 30 کروڑ میٹر فی سیکنڈ ہوتی ہے۔ اور آواز کی رفتار 340 میٹر فی سیکنڈ ہے۔ اسکے لئے ہم یہ فارمولہ استعمال کرتے ہیں۔

فارمولہ:-

روشنی کی چمک کے بعد فائر کی آواز سننے تک سیکنڈوں کی تعداد $\times 340 =$ فاصلہ

مثال:- $680m = 340 \times 2sec$ فاصلہ

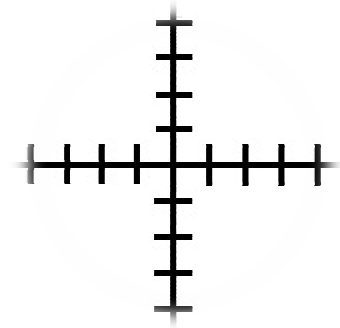
فائر کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا

فارمولہ۔ فائر کے بعد گولی پہنچنے تک سیکنڈوں کی تعداد $\times 333 =$ فاصلہ

مثال:- $999m = 333 \times 3$ فاصلہ

بیسٹ سنائپر کے دوربین کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا:-

یہ امریکن سنائپر ہے

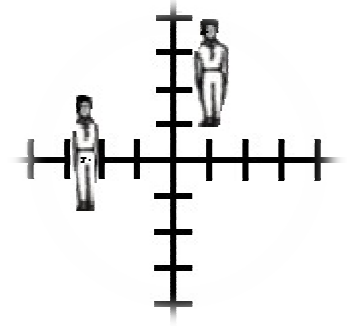


امریکن سنائپر شبکہ شکل:

فارمولہ:-

$1000m$ میٹر \times ہدف کی لمبائی یا چوڑائی \div شبکہ کی لکیریں $=$ فاصلہ

امریکن دور بین شبکہ شکل فاصلہ معلوم کرنا



مثال:-

$$566m = \frac{1.7 \times 1000m}{\text{لکیر 3}}$$

اس فارمولے کا جواب میٹر میں آتا ہے لیکن اس سناپر کا حساب کتاب گزوں میں ہے اس وجہ سے ہم یہ میٹر گزوں میں تبدیل کریں گے۔

فارمولہ:- میٹر $\div 0.91 =$ گز

مثال:- $566m \div 0.91 =$ گز

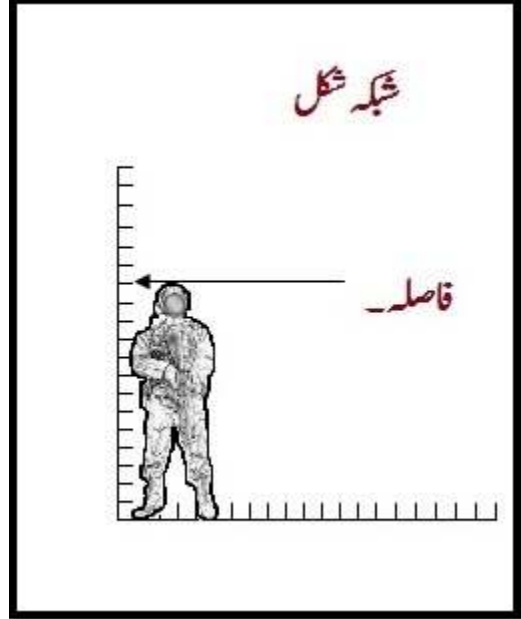
(8) رینج پلیٹ اور بیرل کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا:-

اسلحے بیرل پر تقاطع + بنالیں اور چیمبر میں ایک گول کاغذ جس میں سوراخ ہو رکھ دیں۔۔۔ لگادیں۔ بیرل کا تقاطع ہدف پر برابر کر لیں اور اسلحہ مضبوط کر لیں تاکہ حرکت نہ کرے۔ پھر رینج پلیٹ تھوڑا سا آگے کر دیں۔ جب وی اور ٹپ ہدف درمیان پر برابر ہو جائے۔ پھر رینج پلیٹ چیک کر لیں کہ کون سے ہندسے کے اوپر برابر ہو گیا ہے تو اتنا ہی فاصلہ ہو گا۔

(9) لیزر ریٹرنڈر کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا۔ (LRF.sight)

یہ آلہ فاصلہ معلوم کرنے کے لئے خاص طور پر بنا ہے۔ اور اس کے شبکہ میں تقاطع + ہوتا ہے تقاطع ہدف کے درمیان برابر کر لیں۔ اس میں ایک بٹن ہوتا ہے اس کو دبا دے تو فاصلہ میٹر میں معلوم کر لیتا ہے۔

(10) سپائرسکوپ دور بین کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا۔



اس دور بین کے شبکہ میں کھڑی لکیروں کے ساتھ انسان برابر کر لیں۔ اور پاؤں نیچے لکیر کے ساتھ برابر کر لیں۔ اور اس میں ایک بٹن ہوتا ہے اس کو دبا دے تو فاصلہ معلوم ہو جاتا ہے۔

(11) جی پی ایس کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا، (Gps)

جی پی ایس کے ذریعے ایک جگہ کا پوائنٹ لیں پھر جس جگہ سے فارمولہ معلوم کرنا ہو۔ اسی جگہ پوائنٹ کھول دیں اور پوائنٹ کے آپشن (Distance) میں فاصلہ دیکھ لیں۔

(12) سنسپر کے (k.k) وغیرہ کے فائر کے ذریعے سے فاصلہ معلوم کرنا

کے کے سے مراد کلاشن کوف ہے اس کے ذریعے ہم اندازے کے مطابق

800 میٹر تک فاصلہ معلوم کر سکتے ہیں۔ جب فائر ہو جائے تو ہندسے گنتی کریں۔

جب گولی ہدف پر لگے اور آواز سن لیں تو فوراً ہندسے بس کر لیں۔ جتنے حصے گنتی ہوئے ہوں اتنا ہی فاصلہ ہوگا۔

(13) ریجن پلٹ کے پہلے حصے یعنی ٹپ کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا۔
اسکے ذریعے ہم 300 میٹر تک فاصلہ معلوم کر سکتے ہیں۔

(14) انگوٹھے کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا:-

بڑے انگوٹھے کے ساتھ ماچس کی دو تیلیاں لگا کر ٹیپ کر دیں اور اس کے درمیان دیکھتے جائیں۔ اگر ایک انسان چوڑائی میں آجائے تو 50 میٹر فاصلہ ہوگا اگر 2 انسان آجائیں تو فاصلہ 100 اور 3 تو 150 ہوگا اور 4 ہو تو 200 میٹر فاصلہ ہوگا اور اگر 6 آدمی آجائیں تو 300 فاصلہ ہوگا۔ یہ آخری اندازہ ہے انگوٹھے کے ذریعے۔

(15) اوسط کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا:-

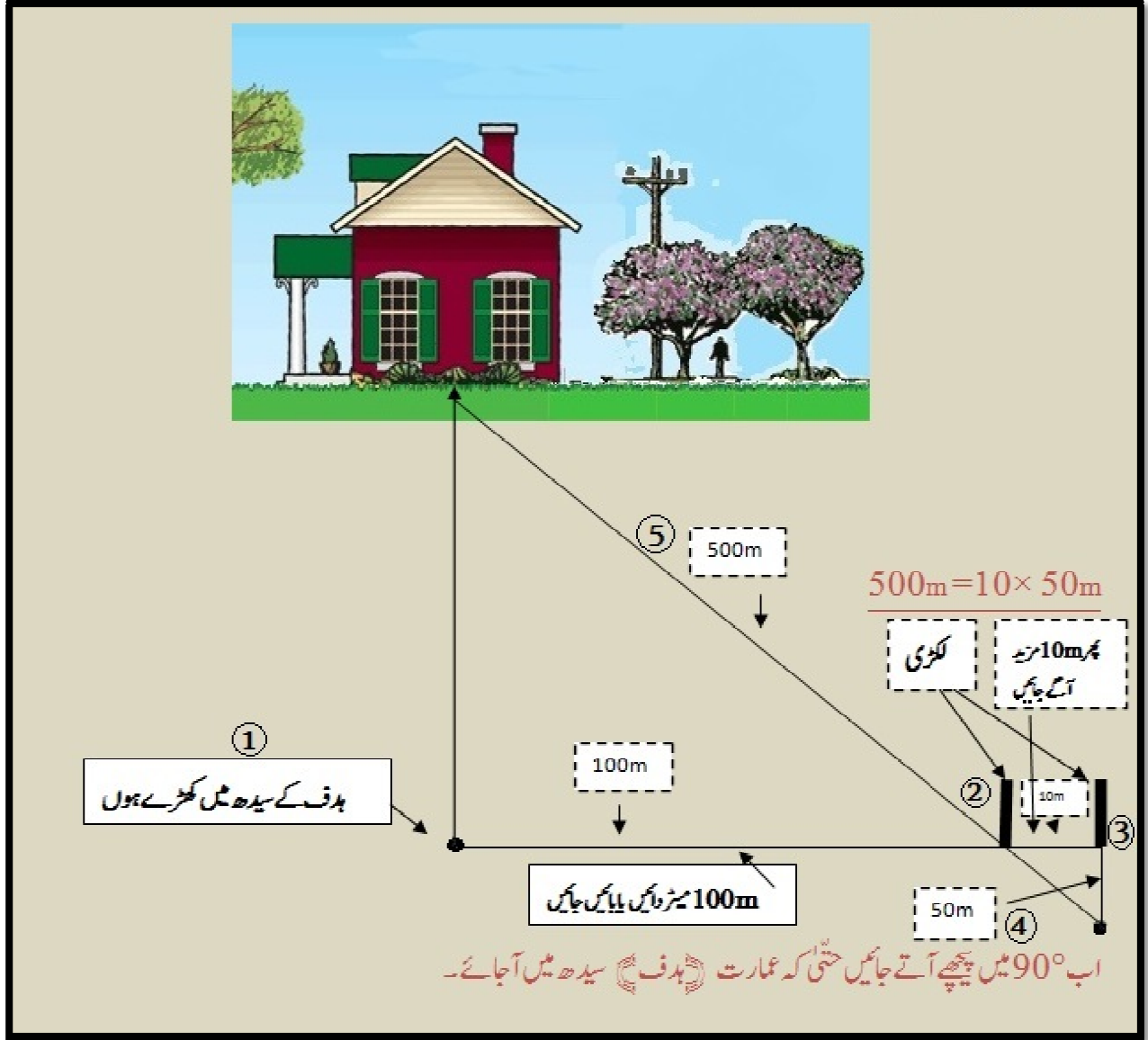
سب ساتھیوں کے رزلٹ فاصلے کو جمع کر لیں اور ساتھیوں کی تعداد پر تقسیم کر لیں۔

مثلاً۔ ساتھیوں کے مشورے (1) 200m (2) 220m (3) 230m (4) 240m کو جمع کر لیں
اور 4 پر تقسیم کر لیں۔

(16) السبیر و فی قانون کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا۔

کوئی عمارت ہدف وغیرہ سیدھ میں کھڑے ہو کر اُدھر ایک لکڑی گاڑھ دیں پھر دائیں بائیں
100 میٹر آگے جائیں۔ پھر لکڑی گاڑھ کر 10 میٹر مزید آگے جائیں۔ پھر اسے 90° ڈگری میں پیچھے جائیں اور 100 میٹر پر گاڑھی
ہوئی لکڑی اور ہدف عمارت کو سیدھ میں لائیں پھر 10 میٹر والی لکڑی تک فاصلہ معلوم کریں مثال کے طور پر 50 میٹر ہو گیا۔ اب
 $500m = 10 \times 50$ میٹر مکمل فاصلہ

ڈائیکرام اگلے صفحے پر



پوائنٹ 1 - ہدف کے سیدھ میں کھڑا ہو۔

پوائنٹ 2 - 100 میٹر دائیں آگے گیا۔

پوائنٹ 3 - 10 میٹر مزید آگیا۔

پوائنٹ 4 - 90 ڈگری میں پیچھے گیا حتیٰ کہ ہدف عمارت سیدھ میں آئی۔

پوائنٹ 5 - 4 نمبر پوائنٹ اور 5 نمبر پوائنٹ کے درمیان فاصلہ 500 میٹر آگیا۔

(17) ٹیلی فون اور بجلی کے کھمبوں کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا

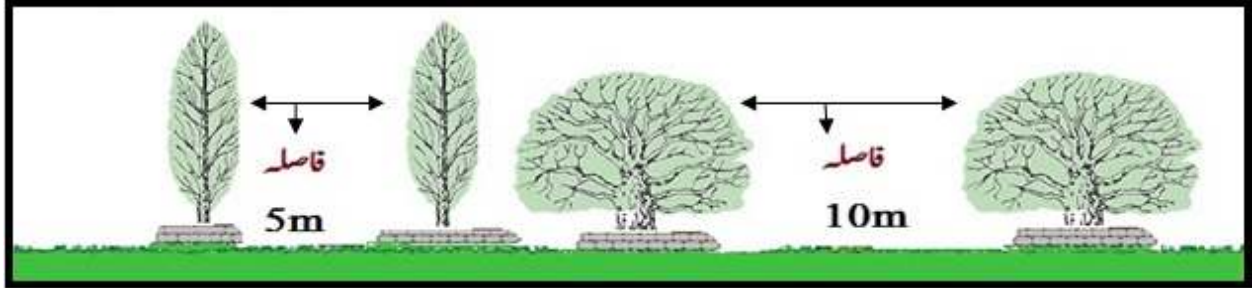
بجلی اور فون کے کھمبوں کے درمیان تقریباً 100 میٹر فاصلہ ہوتا ہے ان کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا۔

(18) سڑک کے کنارے لگے اسٹریٹ لائٹ کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا۔

یہ لائٹ 25 میٹر سے لے کر 100 میٹر تک کے فاصلے میں ہوتے ہیں۔

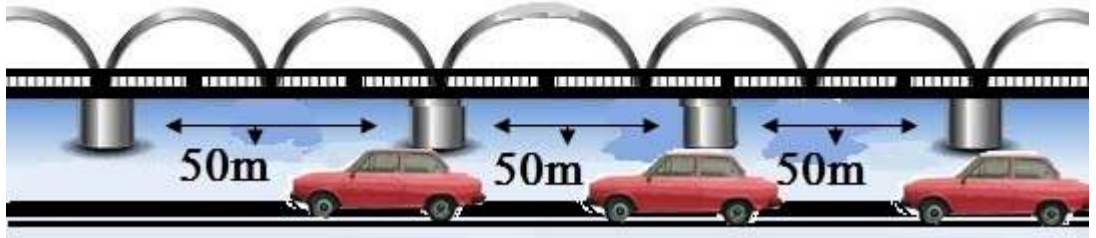
(19) سڑک کے کنارے لگے درختوں کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا۔

روڈ کے کنارے لگے درختوں کے درمیان 5 میٹر سے لے کر 10 میٹر تک فاصلہ ہوتا ہے۔



(20) پل کے بیروں کے ذریعے فاصلہ معلوم کرنا

پل کے بیم 50 میٹر کے ہوتے ہیں ان کے ذریعے بھی ہم فاصلہ معلوم کر سکتے ہیں۔



فاصلے پر اثر کرنے والے عوامل:-

- (1) اوپر سے نیچے فاصلہ زیادہ نظر آتا ہے۔ (2) نیچے سے اوپر فاصلہ کم نظر آتا ہے۔ (3) جب دھوپ سامنے ہو تو اس صورت میں فاصلہ زیادہ نظر آتا ہے۔ (4) جب دھوپ پیچھے ہو تو فاصلہ کم نظر آتا ہے (5) جب کوئی کھڑا ہو تو فاصلہ کم نظر آتا ہے (6) جب کوئی بیٹھا ہو تو فاصلہ زیادہ نظر آتا ہے (7) بڑے درختوں میں ہدف دور فاصلہ زیادہ اور چھوٹے ٹیل بوٹوں، اور پودوں میں فاصلہ کم نظر آتا ہے۔ (8) جب برف باری اور بارش ہو تو ہدف دور نظر آتا ہے یعنی فاصلہ زیادہ نظر آتا ہے۔ (9) برف جب پہلے سے زمین پر پڑی ہو تو

ہدف قریب نظر آتا ہے۔ اور بارش کے بعد بھی ہدف قریب نظر آتا ہے۔

(10) جب لیٹے ہوئے اندازہ لگائیں گے تو ہدف دور نظر آئے گا۔ اگر کھڑے ہوئے اندازہ لگائیں تو نزدیک نظر آئے گا۔

(11) صبح اور شام کو فاصلہ دور نظر آتا ہے۔ اور دوپہر کو کم فاصلہ نظر آتا ہے۔

(5) تکتیک جنگی چالیں۔ (Tactics)

(1) کیمو فلاج اپنے آپ کو علاقے کے پس منظر کے مطابق ڈھالنے کو کیمو فلاج کہا جاتا ہے۔ یعنی اپنی ظاہری شکل و صورت اور چال

چلن علاقے کے ماحول اور درخت، بیل بوٹوں، اور جانوروں اور پتھروں یا درختوں کے تنوں کی طرح بدلنا۔ کیمو فلاج کہلاتا ہے۔

کن چیزوں کا کیمو فلاج کرنا چاہیے۔

(2) مراکز۔

مرکزوں کا کیمو فلاج درختوں کے شاخوں یا بیل بوٹوں کے ساتھ کرنا چاہیے۔

(3) گاڑیوں کا کیمو فلاج۔

گاڑیوں کے اوپر گیلی مٹی (گارے) کے ذریعے کیمو فلاج کیا جاسکتا ہے۔ یا پھر مخصوص کیمو فلاج جال کے

ذریعے۔ یا پھر کیمو فلاج کپڑے کے ذریعے۔

(4) اسلحہ بات کو کیمو فلاج کرنا۔

اسلحوں وغیرہ کا کیمو فلاج درختوں کی چھوٹی چھوٹی شاخوں یا پھر گھاس کے ذریعے کیا جاسکتا ہے۔ اور یا پھر کیمو فلاج جال کے ذریعے

سے۔

(5) کپڑوں بوٹ وغیرہ کا کیمو فلاج۔

ان چیزوں کے اوپر سب سے پہلے سبز رنگ کا اسپرے کر دیں۔ اس کے بعد چھوٹے شاخ پتے وغیرہ رکھ دیں۔

اور پھر خاکی رنگ کا اسپرے کر دیں۔ پھر جب شاخ پتے دور کر دیں تو یہ سبز اور خاکی رنگ کا کیمو فلاج لباس تیار ہو جائیگا۔

کیمو فلاج کن چیزوں سے ہوتا ہے اور کن طریقوں سے ہوتا ہے۔

(1) سناپر کیمو فلاج۔

سناپر کا کیمو فلاج گھاس کے ذریعے یا پھر درخت کی چھوٹی شاخوں کے ذریعے ہوتا ہے۔ لیکن سناپر کا بلٹ والا حصہ اور دوربین کے

عدسے کو کیمو فلاج نہیں کرنا چاہیے۔

(2) لکڑیوں کے حبال کے ذریعے۔ لکڑیوں کے ذریعے چھوٹا سا گول جال بنا کر۔۔ یاد رہے۔ ماحول کے مطابق لکڑیاں، بیل بوٹیاں، پتے، گھاس وغیرہ لگا کر اگر یہ جال اگر جگہ کھلی ہو یا میدانی علاقہ ہو تو کاروائی کے دوران یہ جال لیٹے ہوئے اپنے سامنے رکھ دیں۔ اور کرائنگ کے ذریعے آہستہ آہستہ حرکت کرتے جائیں۔ پھر فائر کرنے کے بعد آہستہ آہستہ پیچھے جال کو آڑ بنا کر آتے جائیں۔ (3) اپنے جسم کو کیموفلاج کرنا۔ اپنے آپ کو کیموفلاج درختوں، اور بیل بوٹیوں کے شاخوں کے ذریعے اور درخت کے تنے کے چھلکوں کے ذریعے وغیرہ سے کیا جاتا ہے۔

(4) چہرے کا کیموفلاج۔ چہرے کا گارے کوئلے اور رنگوں کے ذریعے کیموفلاج کیا جاسکتا ہے۔

(5) عام حبال سے اپنے لئے کیموفلاج حبال بنانا۔ عام جال اٹھا کر ان کے اوپر خاک یا سبز (ماحول کے مطابق) کپڑے سے 20 سینٹی میٹر لمبی اور 100 چوڑی ٹکڑے نکال کر جال سے باندھ لیں۔ سٹانگ۔ خاموشی کے ساتھ حرکت کرنا یعنی جانوروں کی طرح حرکت کرنا۔ یا جنگلی چالیں استعمال کرنا۔ اس میں۔۔ بندر چال، چیتا چال، بٹخ چال، زگ زگ چال، کرائنگ، سانپ چال، قاعدہ چال، بت چال وغیرہ

کیموفلاج کے باوجود کن چیزوں سے انسان کا پتہ چلتا ہے۔

(1) چمک (2) آواز (3) حرکت

(1) مثال کے طور پر گھڑی، اسلحہ، چشمہ، جنگی ٹوپی، انگوٹھا، سفید کپڑے، وغیرہ کیموفلاج کے اصول کے خلاف اور کیموفلاج کو توڑتا ہے۔

(2) آواز بھی کیموفلاج کے ماحول کے مطابق ہونا چاہیے۔ یعنی انسانی آوازیں، زبانیں استعمال نہ کرنا بلکہ ماحول کے مطابق اشارات میدانی اور کوڈورڈ استعمال کرنا یا جانوروں کی آوازیں نکالنا۔

(3) کیموفلاج کے دوران میں حرکت کرنا خطرناک ثابت ہوتا ہے۔ اس دوران جنگلی چالیں اور جانوروں کی طرح حرکت کرنا چاہیے۔

آڑھ کی دو قسمیں

نظری آڑھ۔ یعنی وہ آڑھ جو دشمن کی نظر سے پناہ میں ہو۔ لیکن غیر محفوظ ہو یعنی گولی لگنے کی صورت میں نقصان ہوتا

ہو۔ مثلاً۔ کیمو فلاج جال آڑھ، جھاڑیاں وغیرہ آڑھ

(4) گولی سے آڑھ۔ یعنی ایسا آڑھ جس میں دشمن کی نظر اور گولی وغیرہ دونوں سے محفوظ رہیں۔ مثلاً۔ دیوار، درخت، پتھر، چٹان

وغیرہ

نوٹ۔ کیمو فلاج سناپری کے لئے بہترین دوست ہے۔ اس کی وجہ سے دشمن سے محفوظ رہا جاسکتا ہے۔ اور دشمن پر ضرب

کاری (کیمو فلاج کے ذریعے) لگایا جاسکتا ہے۔

کیمو فلاج فارمولہ۔

S S S S S S M

Sound, Shine, Smoke, Smell, Shadow, Skyline, Movement

نوٹ۔ کیمو فلاج میں ان چھ چیزوں سے بچنا

سناپری کی مختلف پوزیشنیں۔

(1) قائم پوزیشن (2) مرتکماً (3) جاتیاً (4) افغانی جالسا (5) درخت والا (6) لیٹے پوزیشن (7) پانی والا لیٹے پوزیشن

سناپری گروپ۔

سناپری کے گروپ میں 3 آدمیوں کی ضرورت ہوتی ہے۔ (1) سناپری مین یعنی نشانچی (2) معاون (3) ترصدی

سناپری اور اس کا کام۔ سناپری کے ساتھ اپنا سناپری اور ایبونیٹیشن یعنی گولیاں ہوں گی۔ صفائی کا سامان اور کیمو فلاج جال

بھی ساتھ ہوگا۔ اور تھوڑا سا پانی اور خوراک بھی ہوگا۔ سناپری اندھیرے میں ہدف کو مارنے والی جگہ جائے گا۔ اور پوزیشن سنبھالے گا

۔ خفیہ جگہ میں اچھے اہداف ہٹ کرے گا۔ صبح فاصلہ معلوم ہوگا۔ ہوا، اوپر، نیچے اہداف کا صحیح حساب لگائے گا۔ اور فاصلہ ارتقاعی روٹر

پر درست اور اصول تنشین کا خیال رکھے گا۔

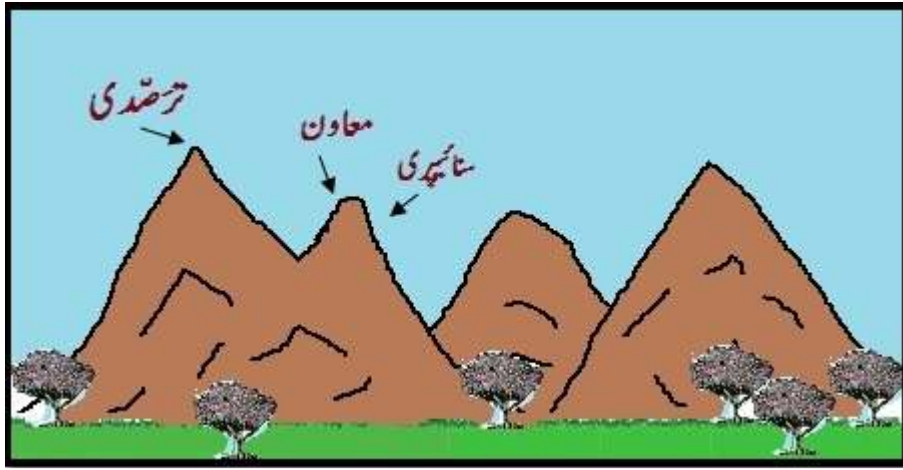
معاون کا کام۔

معاون سناپری سے تقریباً 3 یا 4 میٹر دور ہوگا۔ اس کے ساتھ اپنا حفاظتی اسلحہ ہوگا۔ مثلاً۔ کلاشنکوف وغیرہ۔ اس کے علاوہ معاون

کے ساتھ کیلکولیٹر، کاغذ، کاپی، اور جدول ہوگا۔ اور تھوڑا سا خوراک کا سامان ہوگا۔ سناپری کے لئے اچھے اہداف کے بارے میں معلومات میں مددگار ہوگا۔ اور فارمولے حل کرے گا۔ اور مخابرہ ساتھ رکھے گا اور ترصدی کے ساتھ رابطہ ہوگا۔

(3) ترصدی کا کام۔

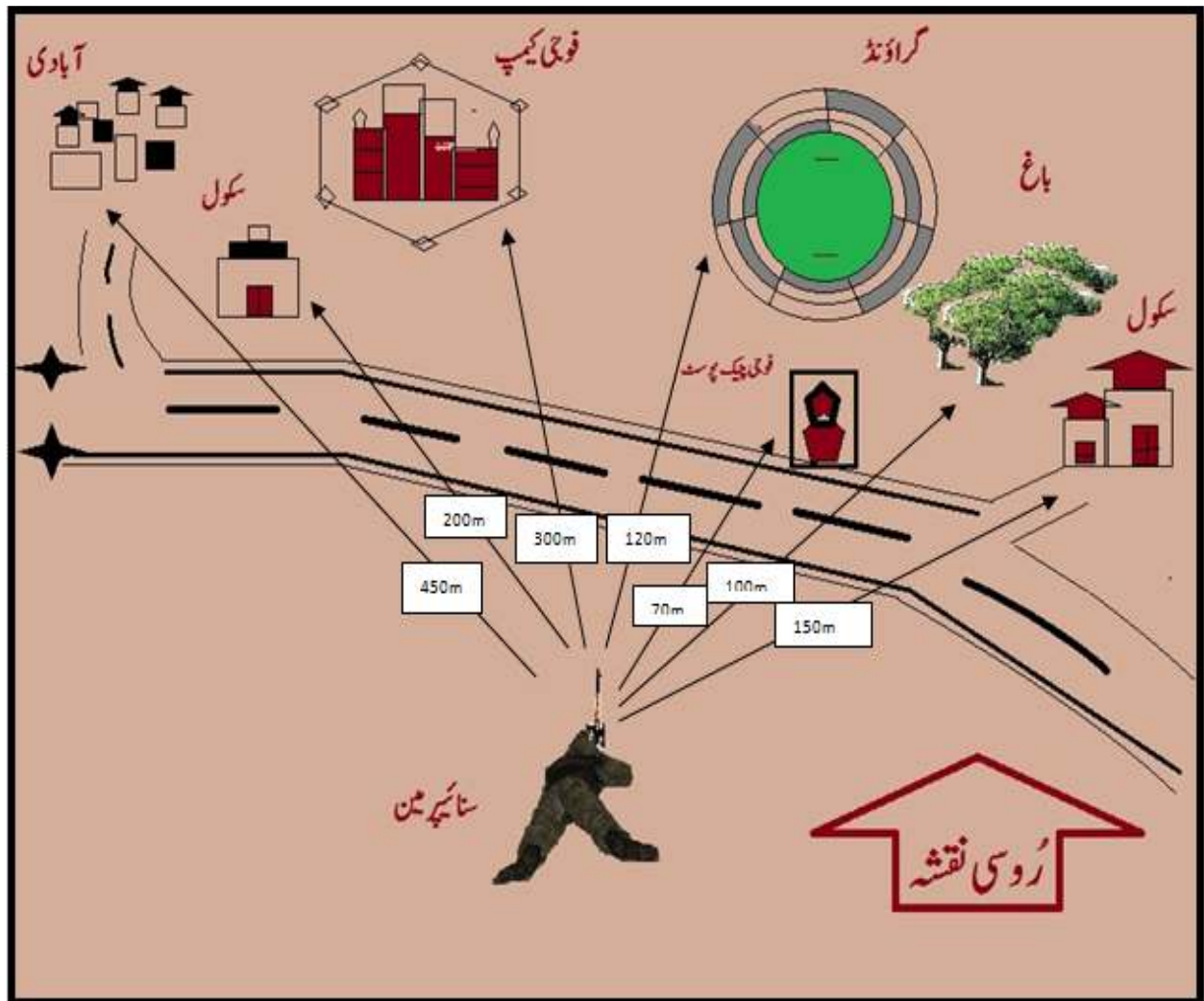
ترصدی کے ساتھ لانگ رینج اسلحہ ہوگا۔ مثلاً۔ تھری ناٹ تھری 303، سقیل، جی تھری، وغیرہ اور عام دور بین ساتھ میں ہوگا۔ ساتھ میں ریکارڈنگ کیمرہ بھی ہوگا۔ ترصدی سناپری اور معاون کی رہبری بھی کریگا۔ اور دفاع بھی کریگا۔ ترصدی کا رابطہ معاون کے ساتھ اور مرکز کے ساتھ ہوگا۔ ترصدی آنے جانے والے راستوں کا خیال رکھے گا۔ اور خطرے کے وقت میں فائر کرے گا۔ اور سناپری اور معاون کو خطرے والے علاقے سے نکالے گا۔



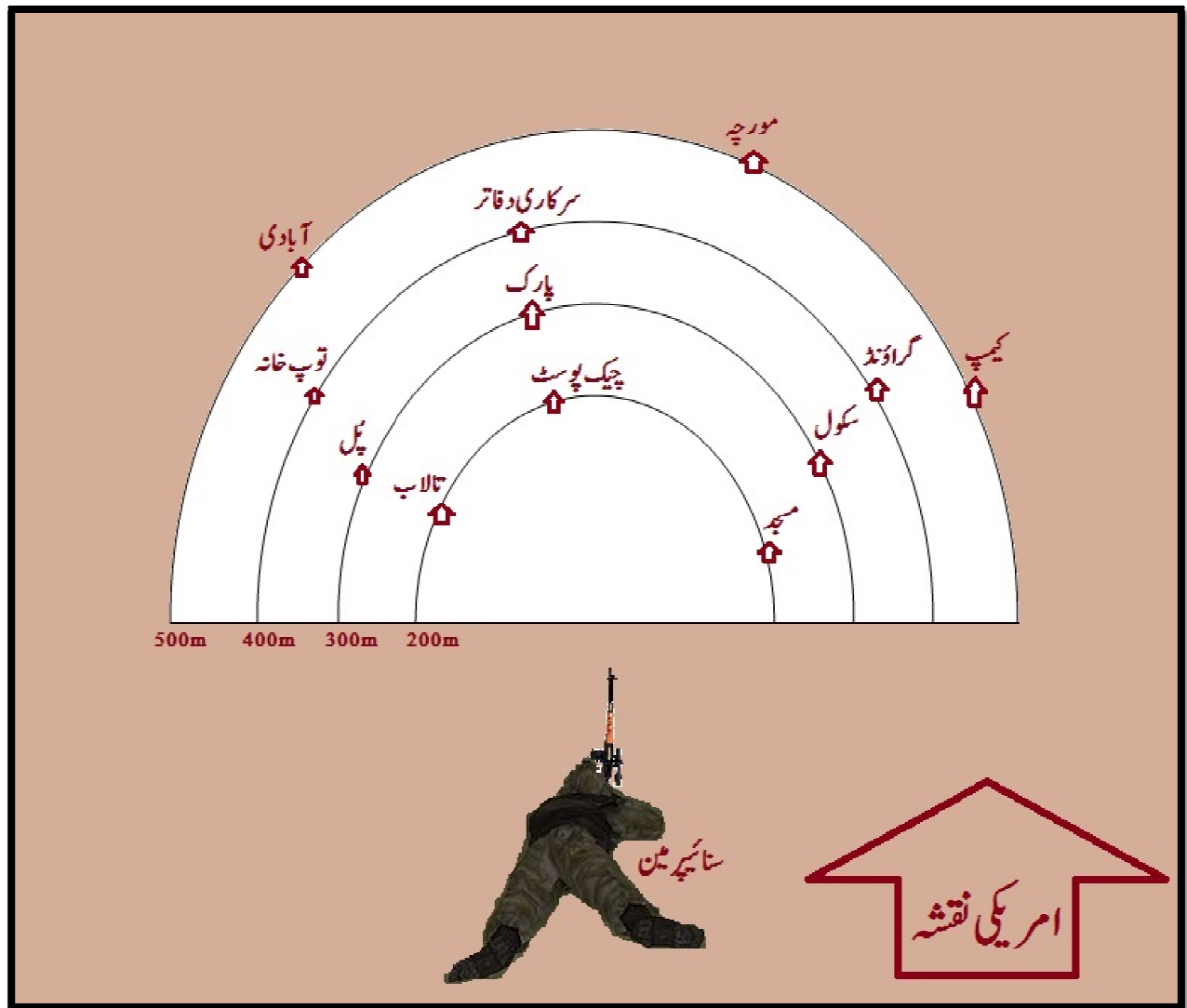
سناپری کے اہداف۔

(1) خطرناک مورچے والے کوہٹ کرے گا۔ (2) بڑے اسلحے ویلے کوہٹ کرے گا۔ مثلاً۔ زکویک، شکہ وغیرہ (3) دشمن کے رہبر کوہٹ کرے گا۔ (4) ٹینک میں کھڑے فوجی کوہٹ کرے گا۔ کیونکہ وہ کیپیٹل ہوتا ہے۔ (5) گاڑی ڈرائیور یا گاڑی میں کھڑے ایل۔ ایم۔ جی والا فوجی (6) ہیلی کاپٹر نیچے ہونے کی صورت میں پچھلے پروں کوہٹ کرے گا۔ (7) دشمن سناپری کوہٹ کرے گا۔ (8) گاڑی کا ٹائر بدلنے والے فوجی کوہٹ کرے گا۔ (9) فوجی امیر کوہٹ کرنا فوجی امیر کی نشاندہی یہ ہے کہ وہ دوسرے فوجیوں سے مختلف ٹوپی پہنے ہوئے ہوگا اور چھوٹی سی سبک یعنی چھڑی ہوگی اُس کے ساتھ۔ اور دوسرے فوجیوں کو حکم دینے والا ہوگا۔ اور دوسرے فوجی اُس کو سیلیوٹ کریں گے۔ اور اُس کے پاس چھوٹا اسلحہ۔ مثلاً۔ ایم۔ پی۔ فائیو، نائن ایم ایم۔ وغیرہ ہوگا۔

روسی نقشه



امریکی نقشہ



کاؤنٹر سناپنگ۔ (Counter Sniping)

مطلب دشمن سناپر مین کے ساتھ مقابلہ کرنا یہ مقابلہ بہت خطرناک اور مشکل ہوتا ہے۔ اسکی وجہ یہ ہے کہ دشمن کے سناپر مین زیادہ تربیت یافتہ ہوتے ہیں۔ سناپر گن بھی نیا اور گولیاں بھی اعلیٰ قسم کی استعمال میں لاتے ہیں۔ کیمو فلاج کے ماہر اور ذہین، بہترین نشانہ باز، ہوتے ہیں۔ لیکن اُن کی تربیت صرف سناپر تک ہی محدود ہوتی ہے۔ دشمن سناپر مین کے ساتھ مقابلے کا انحصار ۳ باتوں پر مشتمل ہے۔

(1) نشانہ بازی۔ دشمن کی نشانہ بازی کو توجہ سے نوٹ کرتے جائیں۔ اور اُسی ترتیب سے کام کریں۔

(2) کیمو فلاج۔ اگر ہم کیمو فلاج نہیں تو اس صورت میں صریح نقصان ہے۔ اور اگر دشمن نہیں تو اس صورت میں وہ نقصان میں ہے۔

(3) ہمیں عسکری ذہانت کی ضرورت ہے۔ اور سناپری کے ایک ایک پوائنٹ کو نوٹ کرنا چاہیے۔

(1) دشمن سناپر مین معلوم کرنا۔

دشمن سناپر مین کمپ میں دائیں یا بائیں، نیچے یا اوپر تقریباً 100 یا 200 میٹر دور کیمو فلاج حالت میں ہوتا ہے۔ اور ہمارے سارے اطراف میں خاموشی کے ساتھ نظر رکھتا ہے۔ ہمیں چاہیے کہ اُن جگہوں پر خوب نظر رکھیں۔

(2) ڈی پستلا، (نقلی انسان) ہماری طرف سامنے کرتا ہے۔ اور اس پتلے سے کچھ فاصلے پر ہی دشمن سناپری یعنی نشانچی بیٹھا ہوا ہوتا ہے۔ اور ہمیں نظر میں رکھتا ہے۔ موقع ملنے پر فائر کرتا ہے۔ اور یاد رہے یہ عجیب حرکتیں کرتا ہے۔

فائر کر سکتا ہے۔ دور بین میں دیکھ سکتا ہے۔ سگریٹ پی سکتا ہے۔ درخت پر چڑھ اُتر سکتا ہے۔ خندق میں گھوم پھر سکتا ہے۔ اس پتلے کی پہچان یہ ہے کہ خندق میں بالکل سیدھا بغیر سر ہلائے چلتا ہے۔ کرائنگ بھی بغیر ہاتھ پاؤں ہلائے کرتا ہے۔ دور بین جھٹکتے ہوئے اُٹھاتا ہے۔ درخت پر بالکل سیدھا یعنی انسان کی طرح نہیں چڑھتا ہے۔

نوٹ۔ پتلے سے دھوکہ نہیں کھانا چاہیے۔

(3) ہوا کے بغیر پودوں کا ہلنا، کتوں کا بھونکنا، پرندوں کا اچانک اُڑنا، سناپر مین کا اسلحہ چمکنا، ان وجوہات کی وجہ سے ہم دشمن سناپر نشانچی کو معلوم کر سکتے ہیں۔

دشمن نشاںچی کی پوزیشن معلوم کر سکتے ہیں۔

کاؤنٹر سٹرائپنگ میں مختلف چالیں۔ کیمو فلاج جال سے بیرل باہر نہ نکالیں۔ اسی طرح کھڑکی اور دروازے سے بھی بیرل باہر نہ نکالیں۔ بیرل کے سامنے فائر کے دوران پانی کا چھڑکاؤ کریں تاکہ مٹی نہ اڑے۔ خول نہیں چھوڑنا چاہیے۔ اُونچی جگہ یعنی پہاڑی وغیرہ کے سرے سے فائر نہیں کرنا چاہیے۔ مشہور جگہ سے فائر نہیں کرنا چاہیے۔ مثلاً۔ چشمہ، یا بڑا درخت، وغیرہ۔ کاروائی کے لئے صبح سویرے اندھیرے میں جانا چاہیے۔ اور بار بار ایک ہی جگہ سے فائر نہیں کرنا چاہیے۔

کاؤنٹر سٹرائپنگ میں فائر کرنے کا طریقہ۔

(1) اگر ایک ہی جگہ سے فائر کرنا ہو تو ایک فائر کے بعد دوسرے فائر کے درمیان تقریباً آدھا گھنٹہ اور تیسرے فائر کے درمیان بھی آدھا گھنٹہ یا 45 منٹ کا وقفہ ہونا چاہیے۔

(2) اگر فائر جلدی کرنا مقصود ہو تو پہلا فائر 0° ڈگری سے اور دوسرا 45° ڈگری سے اور تیسرا 90° ڈگری سے کرنا چاہیے۔

(3) اگر تین نشاںچی ہوں تو ایک 0° ڈگری سے دوسرا 45° ڈگری سے اور تیسرا 90° ڈگری سے فائر کریں۔

شہر میں سٹرائپنگ۔

فائدے۔ شہر میں سٹرائپنگ کے استعمال میں ایلو ویشن کا مسئلہ نہیں ہوتا۔ ہوا نہ ہونے کے برابر ہوتی ہے۔ اس وجہ سے ہدف کو مارنا آسان ہوتا ہے۔ اکثر اہداف کے فاصلے کم ہونے کی وجہ سے ہٹ کر نا آسان ہوتا ہے۔ بہترین اہداف ملتے ہیں۔ مثلاً، اعلیٰ فوجی افسران، وزیر وغیرہ۔ اور شور کی وجہ سے فائر کی آواز کا پتہ نہیں چلتا۔

نقصانات۔

(1) شہر میں سٹرائپنگ منتقل کرنا مشکل ہوتا ہے۔

(2) شہر میں سٹرائپنگ کا چھپنا مشکل ہوتا ہے گن کی زیادہ لمبائی کی وجہ سے۔

(3) شہر میں زیادہ فائر کرنا نقصان دہ اور خطرناک ہوتا ہے۔

(4) دور بین ریکولاج مشکل اور آڑ نہ ہونے کے برابر ہوتا ہے۔


(5) کیمو فلاج مشکل ہوتا ہے۔

(6) محاصرے کے امکانات زیادہ اور نکلنا مشکل ہوتا ہے۔

شہر میں سناپٹر استعمال کرنے کا طریقہ۔

- (1) چھت سے فائر کرتے ہوئے لیٹے پوزیشن اختیار کریں۔ اور سامنے آڑھ کے لئے کچھ اینٹیں رکھ دیں۔
- (2) چھت پر چار دیواری ہونے کی صورت میں دیوار سے تین سے چار اینٹیں نکال دیں دھوکے کے لیے سوراخ سے فائر کریں لیکن بیرل باہر نہ نکالیں۔
- (3) کھڑکی سے فائر کرنے کی صورت میں کھڑکیاں یا توساری ہی بند رہیں یا پھر دھوکہ دینے کے لئے کھلی رکھیں۔ پھر روشن دان یا کھڑکی میں سوراخ کر کے فائر کر دیں۔ دروازے بھی اسی طرح ہیں۔
- (4) گاڑی سے فائر کرنے کی صورت میں بند گاڑی مثلاً، ٹوڈی کار وغیرہ اور کار کے دروازے بند کریں تاکہ گیس کی صورت میں شیشے نہ ٹوٹے کیونکہ فائر کرنے کی وجہ سے زیادہ مقدار میں گیس پیدا ہوتی ہے۔

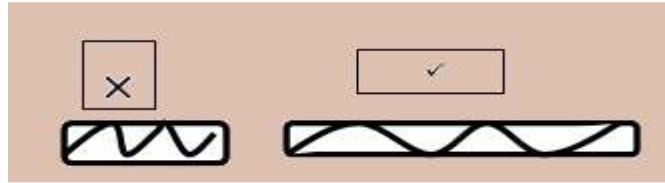
رات کو سناپٹر کے ذریعے سے فائر کرنا۔

- (1) سناپٹر کے دوربین میں لائٹ آن کر دیں جب کھڑکی میں ایسا نشان ہو  تو فائر کر دیں۔
- (2) گھروں اور دوکانوں کے سامنے اکثر گشتی پولیس ہوتے ہیں۔ موقع ملنے پر فائر کریں۔ کیونکہ رات کو ہدف آسانی سے لائٹس میں نظر آتے ہیں۔
- (3) چیک پوسٹوں میں کھڑے پولیس وغیرہ گاڑیوں کی تلاشی کے لئے موجود ہوتے ہیں۔ گاڑی لائٹ کے سامنے ہدف آسان ہوتا ہے۔

سناپٹر کے علاوہ ہم سناپٹر کی جگہ کونسے اسلحے استعمال کر سکتے ہیں۔

(1) جن اسلحوں کے بیرل لمبے ہوں۔

(2) جن اسلحوں کے بیرل میں موجود گروز (خطوط) لمبے



ہوں۔ اور وہ اسلحہ جو نان آٹومیٹک ہو۔ جھٹک نہ دینے اور ریٹنج زیادہ ہونے کی وجہ سے۔ مثلاً۔ تھری ناٹ تھری (303) موذر، وغیرہ

ایفینسیو ڈیفنس۔ (Effensive Defense)

﴿اقدام اور دفاع﴾۔ 2۔ ایفینسیو ڈیفنس (Affence) دفاع۔ اس میں تین اقسام ہیں۔

(1) کمین (2) تعارض (3) محاصرہ

(1) کمین۔

کمین میں نشانچی اس طرح جگہ پر ہوگا۔ کہ کمین کا سارا ایر یا آسانی سے نظر میں رہے اور رینج میں ہو۔ کمین میں نشانچی کا کام گاڑی کے ڈرائیور کو ہٹ کرے گاڑی میں بیٹھے سقیلی، یا ایل ایم جی، فوجی، یا چھوٹی ہاون، امریکی ہاون، اور جو فوجی کمین سے بھاگنے کی کوشش کرے اُن کو ہٹ کرے۔ جبکہ دوسرا نشانچی کمین کے دفاع میں بیٹھا ہوگا۔ اور ہیلی کاپٹر پر فائر کرے گا۔ ہیلی کاپٹر نہ ہونے کی صورت میں وہ بھی پہلے والے نشانچی کی طرح کام کرے گا۔

(2) تعارض۔

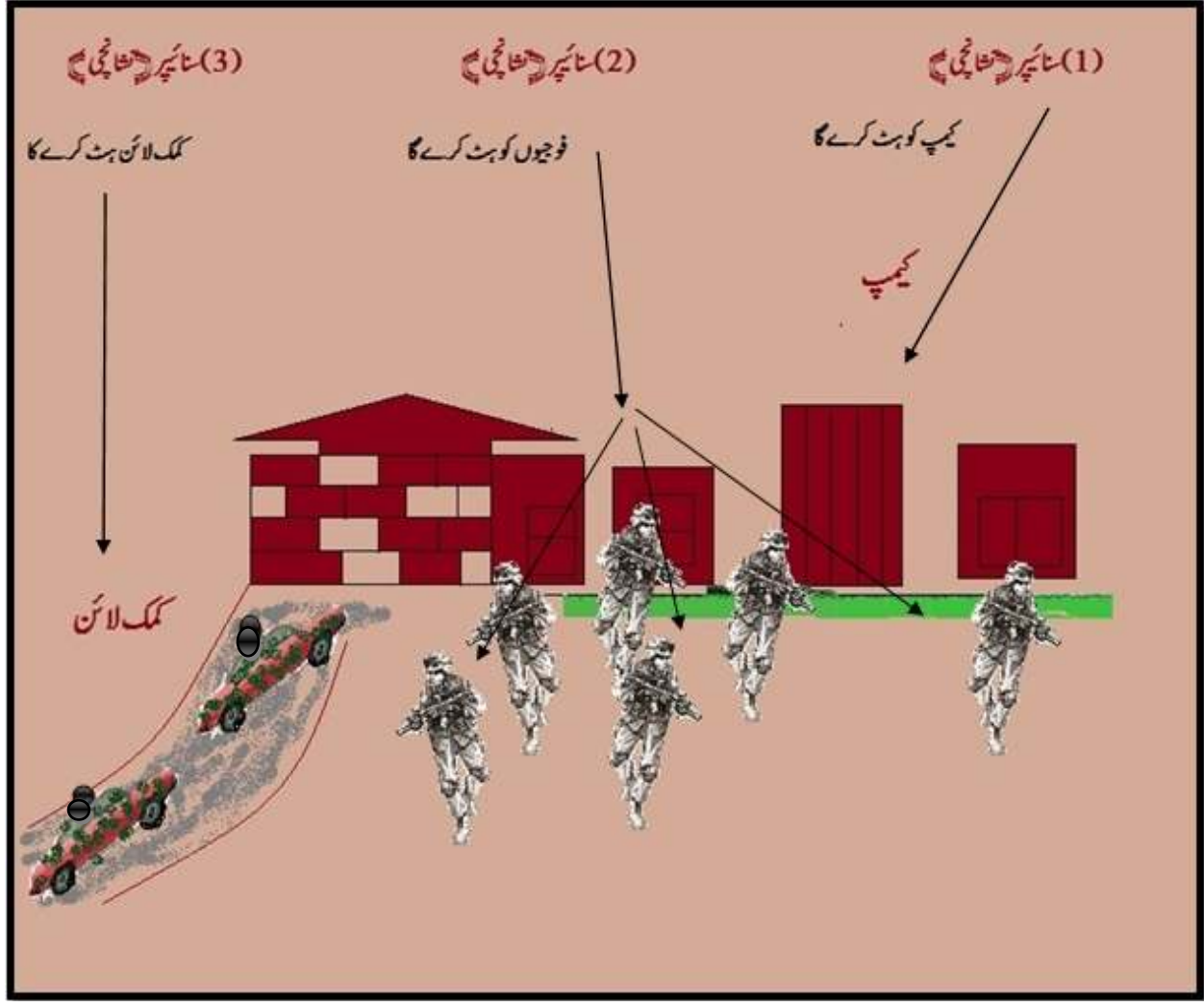
تعارض میں نشانچی دوسرے ساتھیوں سے دور بیٹھے۔ اسلئے کہ پرسکون طریقے کے ساتھ کام کر سکے۔ یا پھر دفاعی جماعت کے ساتھ ہوگا۔ سب سے پہلے نشانچی مورچے والے فوجیوں کو ہٹ کرے گا۔

بڑے اسلحہ شکنہ، زکویک والے کو ہٹ کرے گا۔ دشمن کے سناپروں کو ہٹ کرے۔

دوسرا سناپری یعنی نشانچی دور بیٹھ کر دشمن کے کمک لائن کو ہٹ کرے گا۔

(3) محاصرہ۔ یعنی دشمن کے محاصرے کے دوران کم از کم (3) سناپروں کی ضرورت ہوتی ہے۔

ہر سناپری کیمپ میں کسی کو بھی حرکت کے لئے نہیں چھوڑے گا۔ کسی پانی وغیرہ لانے والے کو مہلت نہیں دے گا۔ اتنی مہلت بھی نہ دے کہ زخمی اٹھائے۔ بڑے اسلحہ پر بیٹھے فوجیوں کو ہٹ کرے گا۔ آگے آنے والے کو ہٹ کرے گا۔ اندر والے کو باہر اور باہر والے کو اندر نہیں جانے دے گا۔ اور کمک لائن کو ہٹ کرے گا۔



(Defense) دفاع۔

جب بھی ایک جگہ سے دوسری جگہ حرکت ہو سنا پڑی یعنی نشا پچی سب سے پیچھے آئے گا۔ اس وجہ سے اگر ساتھیوں پر کمین ہو جائے۔ تو سنا پڑی یعنی نشا پچی ساتھیوں کا دفاع کرے گا اور سب سے آخر میں اس جگہ سے نکلے گا۔

تعارض

مثلاً دشمن 3 طرف سے حملہ کرے تو سنا پڑی کبھی بھی دشمن کے سامنے نہیں جائے گا۔ بلکہ سائیڈ سے جائے گا۔ اور جو کوئی آگے آنے کی کوشش میں ہو گا اس کو ہٹ کرے گا۔ اور رابطے والے کو ہٹ کرے گا۔

محاصرہ۔ جب آپ کو اندازہ ہو جائے کہ ہم محاصرے میں ہیں تو سنائیپری سب سے پہلے نکلے اگر محاصرہ تنگ ہو اور نکلنے کا موقع نہ ہو تو سنائیپری کے لئے مختلف جگہ منتخب کرے تو سنائیپری اسی جگہ سے اُن فوجیوں کو ہٹ کرے گا جو اوپر جگہوں پر ہوں۔ دور بین والا اور زیادہ دباؤ ڈالنے والوں کو ہٹ کرے گا۔

(یعنی برسٹ لگانے والوں کو)

پھر ساتھی محاصرے کے کمزور حصے کو پا کر نکلنے کی کوشش کریں لیکن سنائیپری دفاع کرے اور آخر میں نکلے۔

مختلف گولیوں کی اقسام اور انکی پہچان :-

سنائیپری گولی کے ہندسے اور لکھائی پٹاخی سے تھوڑا دور ہوتی ہے۔ جبکہ سقیل کی گولی کی لکھائی پٹاخی سے نزدیک ہوتی ہے۔



سنائیپری گولیوں کے بکس پر لکھائی اکثر اس طرح ہوتی ہے۔

(7.62 × 54 CHNA)

(7.62 × 54 Fmj)

(1) حارق آگ والی گولی

آگ والی گولی کے سکے پر سرخ رنگ کا نشان ہوتا ہے۔

(2) خارق بمی گولی

بمی گولی کے سکے پر کالا رنگ ہوتا ہے۔

(3) حارق، خارق گولی

اسکے سکے پر سرخ اور کالا رنگ ہوتا ہے۔

(4) روشنائی والی گولی

اسکے سکے پر ہلکا سبز رنگ ہوتا ہے۔

(5) سائینسر والی گولی

اسکے سکے پر گہرا سبز رنگ ہوتا ہے اور انکے بکس پر سبز اور کالے رنگ کی پٹی ہوتی ہے۔

(6) سٹیل والی گولی

اسکا سکہ مضبوط ہوتا ہے اور اکثر مضبوط مورچوں کے خلاف استعمال ہوتی ہیں۔

(7) نارنجی کلروالی گولی

اسکے سکے پر نارنجی کلر ہوتا ہے۔ اور اس گولی میں ساری خوبیاں ہوتی ہیں۔

(8) سفید کلروالی گولی

اسکے سکے پر سفید رنگ ہوتا ہے اس میں ساری خوبیاں (یعنی روشنی، آگ وغیرہ) موجود ہوتی ہیں۔
کچھ اساتذہ کا خیال ہے کہ بیرل ٹھنڈا کرنے کے لئے۔۔! اور کچھ کا خیال کہ سائنیڈ زہر ہوتا ہے۔

(Sainide Poison)

(9) بلٹ پروف گولی

اسکے سکے پر پلاسٹک چڑھا ہوتا ہے۔

(10) ربڑ والی گولی

اسکا سکہ ربڑ سے بنا ہوتا ہے۔ مجموعہ منتشر کرنے کے لئے استعمال ہوتی ہیں۔

(11) تدریبی گولیاں

اس گولی میں سکہ نہیں ہوتا ٹریننگ کے لئے استعمال ہوتی ہیں۔

(12) سادہ گولی

یہ عام گولی ہے اور کوئی رنگ نہیں ہوتا۔

(13) ہولو پوائنٹ

اس گولی کے سکے میں کھڈا یا سوراخ ہوتا ہے یہ ہدف میں اندر جا کر پھٹتا ہے۔

(14) سائٹ پوائنٹ گولی

یہ نرم گولی ہے سناپر میں عام طور پر استعمال ہوتی ہیں۔

گولیوں کی اقسام کو سمجھنے کے لئے یہ تصویر مفید ہے مگر ساتھ میں یاد رہے زیر نظر تصویر میں بڑی گولیاں زیکو یک اور دو شکہ کی ہیں۔



ۛ
بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

اپنی نیک دعاؤں میں مجاہدین اسلام کو مت بھولنے گا۔

ادارہ جامعہ حفصہ فورم

سے آپ کے بھائی

والسلام وعلیکم ورحمة اللہ وبرکاتہ